TIERRA DE QUIMERAS

ALORA

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS

Alora: Tractatus Technosophicus de spiritu y aethra siderea sapientia animae

Emiliano Ortega
ChatGPT
Clipdrop
Leonardo AI
Bing

Es un producto de libre acceso. Sin fines de lucro.

Las imágenes de esta revista han sido generadas a través de inteligencia artificial en:

https://clipdrop.co/stable-diffusion
https://app.leonardo.ai/
https://www.bing.com/images/create

Algunos textos han sido generados en ChatGPT en:

https://chat.openai.com/c/6a60417b-d5c0-4448-a672-895eb1b8e13d

Acceso el 3/08/2024

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

TIERRA DE QUIMERAS

ALORA

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS DE SPIRITU

AETHRA SIDEREA SAPIENTIA ANIMAE

MUSEO TECNOSÓFICO

IN ABYSSI PROFUNDITATES

EMILIANO ORTEGA

Introducción

El tr*actatus technosophicus de spiritu,* o simplemente el Tractatus, es una obra tecnosófica temprana publicada en la nórdica Nova Angrosia el año 256 de la quinta edad de Alora. Fue impreso en el taller Orbis Scriptum regido en aquel entonces por Stella Crassus su doceava Magister Calcographus. Se han señalado diversos parelelismos de esta obra con el Urbibus Rhizomanticis, de Lotofresco publicado en el 233 y al que se ha querido ver como el origen de esta obra. La opinión más difundida, a partir de los estudios comparativos de Maximilien Vitalis, es que Hermatenea, la autora del Tractatus conoció la obra de Doldo Lotofresco, quizás poseyó alguna copia y muy probablemente visitó algunos ejemplos tempranos de arquitectura rizomántica meridional, sin embargo para presentar su libro al público novo-rangrosiano presumió transcribir y traducir una serie de grabados anónimos mucho más viejos que consiguió de contrabando en un viaje a las ruinosas ciudades abandonadas de la costa norte de Ahuru; estrategia que más de uno asegura ser copia de los clásicos heterónimos de Lotofresco.

Es poco lo que se sabe de su autora, no existen pistas o notas que permitan saber a quién oculta el seudónimo de Hermatenea. Es muy probable que formara parte del colegio de astrólogos de la corte Norangrosiana y recibiera una esmerada educación que incluía el trivium filosófico (gramática, lógica y retórica), el quadrivium angrosiano: astrosofía, alquimetría, hemomancia, y geosofía. Además de un corpus muy variado de ciencias como anatomía, zoología, botánica, arquitectura, mecánica, etc. Es decir que fue una mujer de su tiempo muy acorde con el ideal humanista de las postrimerías del Imperio Trasterrado.

La obra consta de 36 páginas, que incluyen frontspicio y un retrato autoral, las 34 páginas interiores constituyen una serie de grabados que muestran una serie de seres espirituales y materiales englobados por diagramas cosmológicos y metafísicos que muestran las relaciones esenciales de los seres de Alora con los astros, los planetas y como dichas relaciones producen diferentes energías espirituales. La convención divide al Tractatus en tres partes:

La primera introduce al lector en el cuerpo de la obra y establece los motivos centrales de su poética tecnosófica. En clave hermética describe operaciones que son corrientes al día de hoy con la excepción que su tratado explica oscuramente maniobras para interiorizar las energías espirituales y utilizarlas en una alquimia esencial.

La segunda parte trata sobre los diferentes tipos de almas y sus cualidades diferenciadas. El objetivo del texto es continuar con esta auto-alquimia esencial que transforma las cualidades anímicas de la propia investigadora y las utiliza para obtener control y dominio sobre los seres vivos.

La Tercera parte aborda procesos de auto transformación que comienzan con una muerte espiritual y llevan al renacimiento psíquico. Estado en el que las contradicciones del ser se balancean de manera armónica y las esencias, arrebatadas a animales, seres racionales y espíritus se fusionan. El objetivo de esta transformación es viajar a la mítica ciudad celestial de Ardaliedin e integrarse al fuego puro para participar en una batalla apocalíptica.

El tractatus fue publicado junto con el anónimo Aethra Siderea Sapientia Animae (sabiduría del alma estelar) almanaque zodiacal que describe las cualidades de cada signo y sus como su esencia sideral afecta a los nacidos bajo su égida. A diferencia del Tractatus, famoso por su oscuridad, es más didáctico. Estas dos obras tuvieron una gran difusión en Nova Angrosia y junto al Urbibus Rhizomanticis fueron de importancia capital para la adopción de la Tecnosofía en las marmarismas de Attaris.

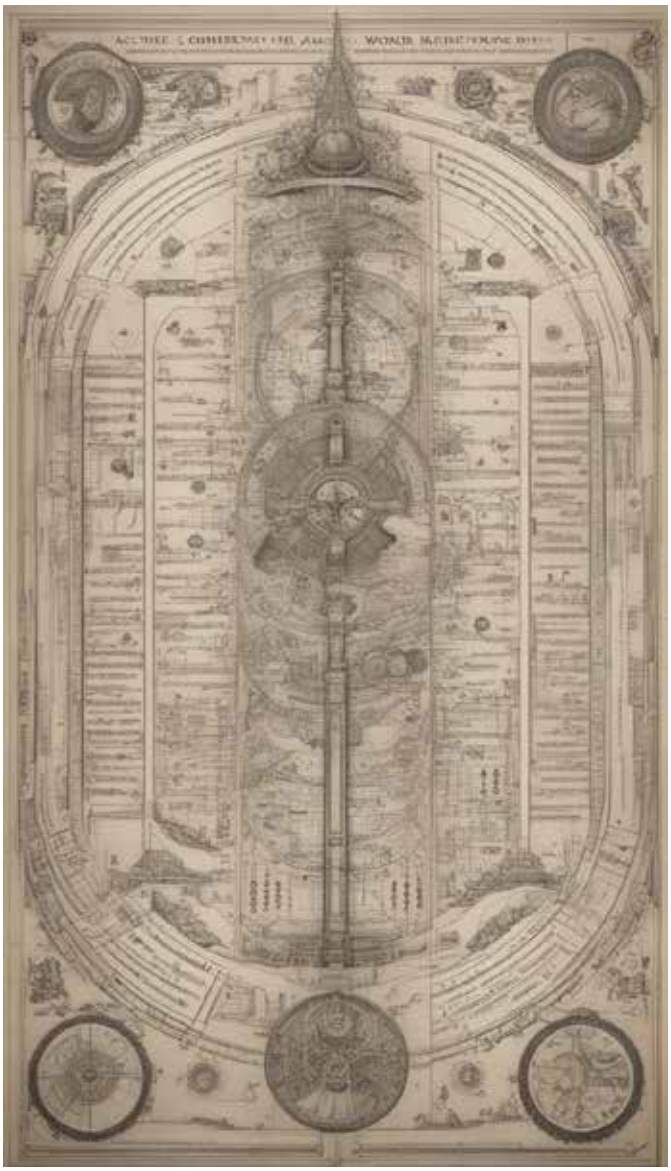
HERMATHENA

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS DE SPIRITU

HERMATHENA

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS DE SPIRITU

Typographia in Orbis Scriptum.
Stella Crassus
XII Magister Calcographus.
Quinto aetatis anno CCLVI.
Testimonium concessum a Golfosio XVI
in urbe Angrosia Nueva.



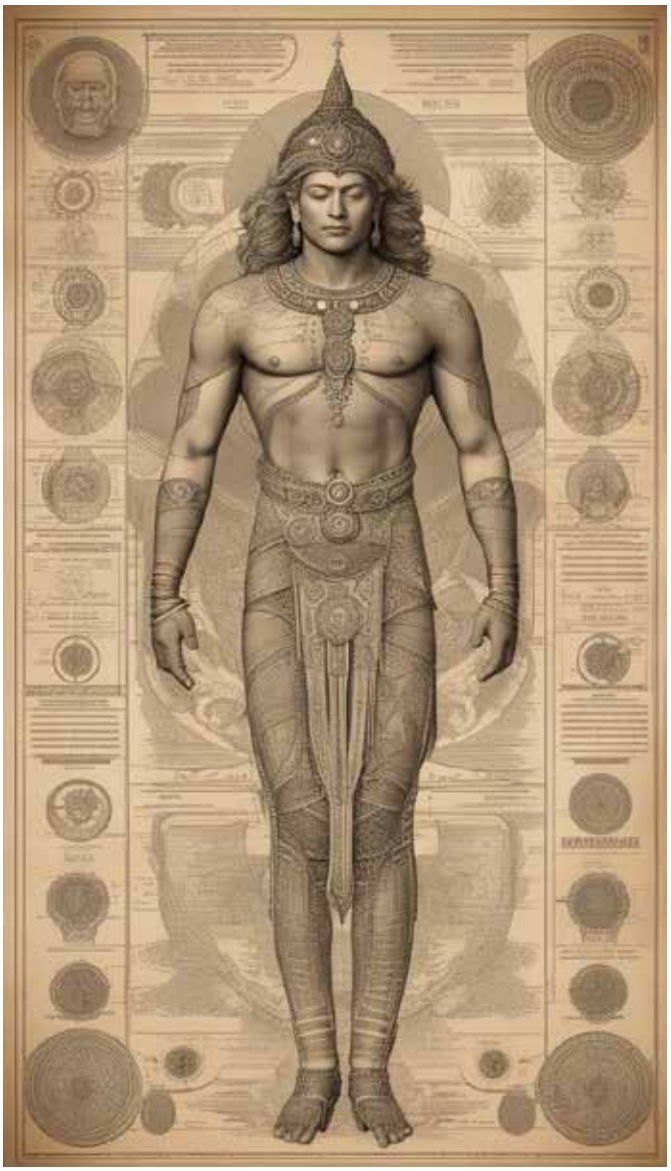
Aquí, en el vértice nómada del imperio, en su exiliada capital nevada, dejo testimonio fidedigno de los hallazgos que encontré cuando emprendí un viaje de estudios al caluroso sur. Miródrida, la olvidada ciudad de ciegos faroles de ojos amarillos, engendró un secreto y con este texto le doy luz y revelación.

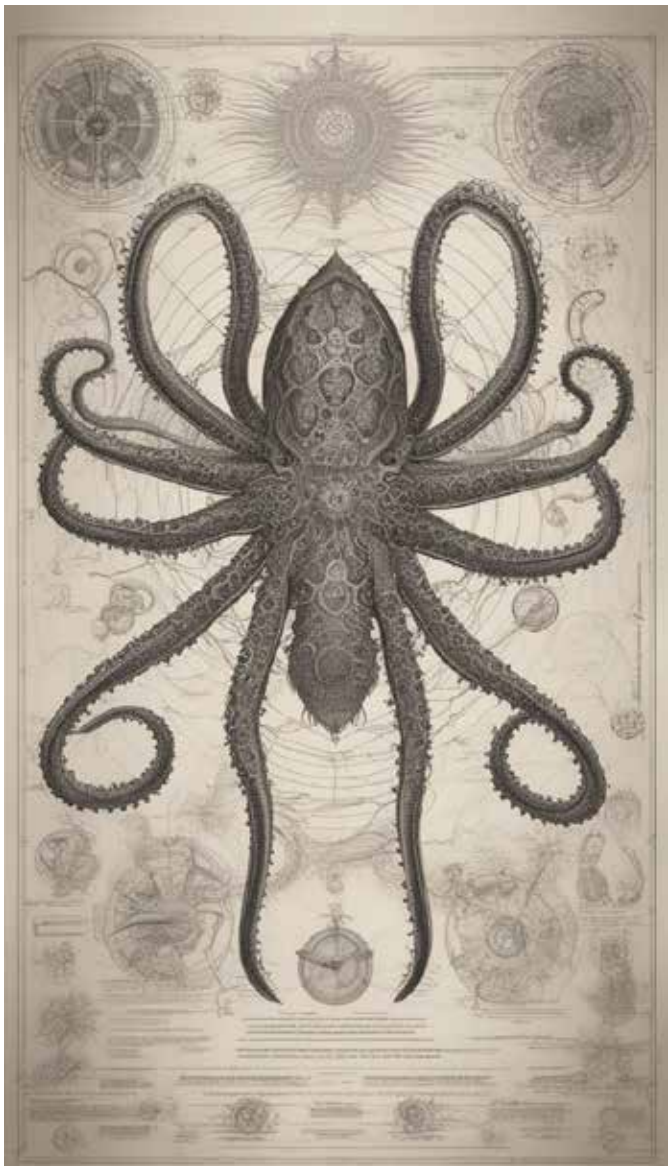
Lo que digo es digno de todo crédito, el mundo es una gran pirámide resplandeciente construida de la esencia viviente. Su argamasa es el Mardalión, la energía que todo lo mueve. El edificio está oculto, aunque está a la vista, sólo la observación esclarecida puede encontrar su estructura arcana. Este libro es una escalera, sólo a través de ella ascenderás por los peldaños del entendimiento y comprenderás la estructura del mundo.

La naturaleza es la maestra de toda experiencia espiritual. Cada escalón una forma natural, diferente y única, pero habitada por la misma chispa divina, incorruptible, indivisible, imperecedera e inmortal. Todas las formas participan, la diferencia no es de esencia, sino de potencia. El Mardalión es el hilo que enhebra al más minúsculo ser, las nueve lunas y la mente divina. Es la lumbre que transfigura lo que consume y lo hace eterno.

Asciende las gradas. Abre tu interior y verás que la tierra y el cielo duermen. Su respiración, pausada, lleva el ritmo del fuego celestial. Acompasa tu ánimo a su música, extráñate ante lo manifiesto. Comprende que cada alma es forma. Destila su esencia y al beberla te embriagarás en espíritu.

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS





Debes saber que eres igual a los nueve peregrinos, un cosmos en la oscura ceniza desolada de la racionalización. Tú también deberás recorrer un mundo inerte y encontrar a ciegas un rescoldo ardiente que te deslumbre. El remanente vital, invisible entre el polvo y escoria, es la respuesta final a tus plegarias, la luz escondida que alumbrará tu interior.

¡Ya es la hora que asciendas a Ur Shaleem! Llevas contigo la brasa que alumbra el mundo, tu mundo, el que aún no sabes cómo representar. Más allá de la muralla de las nueve piedras resilentes se encuentra el fuego eterno, enardécelo con tu hálito. Debes poner en cada soplo una parte de ti para que la flama avivada se transmute en revelación infalible. Así crearás tu propia hoguera. Purifica tu fe y penetra en pira para encontrarte a ti mismo ¡Arde con tu propio aliento¡

Más no estás solo, de las tinieblas emergerá la sombra que no puede verse a sí misma. Con mil voces seductoras intentará convencerte de imponer tu voluntad sobre la flama. Deseará encadenarte a su evangelio dominador que somete a las masas infantiles.

Ya en el origen invadió la ciudad eterna escapando del fin del mundo. Reptando sobre sus tentáculos para robar la semilla eterna y copular con ella. Calcinada por las memorias del Mardalión, se precipitó al averno por la voluntad divina.

Su desmembramiento fue el origen de su prole infame. En el destierro crecen excavando grietas enormes por la que reptan sus vástagos. Su nombre es Caos. Odian toda vida, devoran toda alma, desafían a toda la naturaleza. Aguardan una oportunidad, mirando el ojo del abismo, murmurando nombres secretos que enloquecen a quiénes les prestan oídos.

TIERRA DE QUIMERAS

Nacidos en la claridad de la larga noche, más antiguos que el sol, más grandes que las lunas, inmensos y desmedidos, germinaron por los cantos de los muertos. Oriundos de la tierra, sus pasos son el terremoto, sus movimientos el huracán, su respiración el tornado, su ira la erupción volcánica.

Extintos, su descendencia es milagro y zozobra. Su materia no es vegetal, ni animal, ni mineral, sino una amalgama de ambas. El Icor que supuran intensifica las fuerzas de la naturaleza.

Caminas por sus huesos, bebes de su sangre, cazas las larvas nacidas de la descomposición de sus cadáveres, pero ¿Sigues su senda? ¿Eres capaz de liberar tu alma de la tiranía de los dioses? ¿Tienes el arrojo para sublevarte?

¿Qué permanece cuando pereces? Un legado resplandeciente en la opacidad. Nacidos de la sangre derramada pero más que la sangre derramada. Una nueva forma, una nueva alma, un nuevo entendimiento.

La amenaza es también el heraldo de la buena fortuna. No escondas la cabeza ante la tormenta eléctrica, alza tus armas como pararrayos e invoca al relámpago.

Tu cuerpo es el campo que ha de ser arado ¡Exhala la naturaleza! guárdala en tu interior, fortalece tu conspiración ¡Basta de servilismos! Disciplina tu coraje, enfrenta a la gran sierpe y gana tu libertad. Abre una herida mortal de la que fluya una fuente renovada. Sana tu cuerpo bañándote en la linfa negra, y recupera el diluyente universal. A ella entrará una congregación y emergerá un poder.

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS

No debes retroceder. Regirás sobre las emanaciones incandescentes que respiran fuego divino. Su fuerza imperecedera es tan resplandeciente como el sol.

Impecables, luminosos, aterradores, con su voz ígnea claman sus mensajes; Calcinar al traicionero, delatar al corrompido, intimidar al blasfemo .

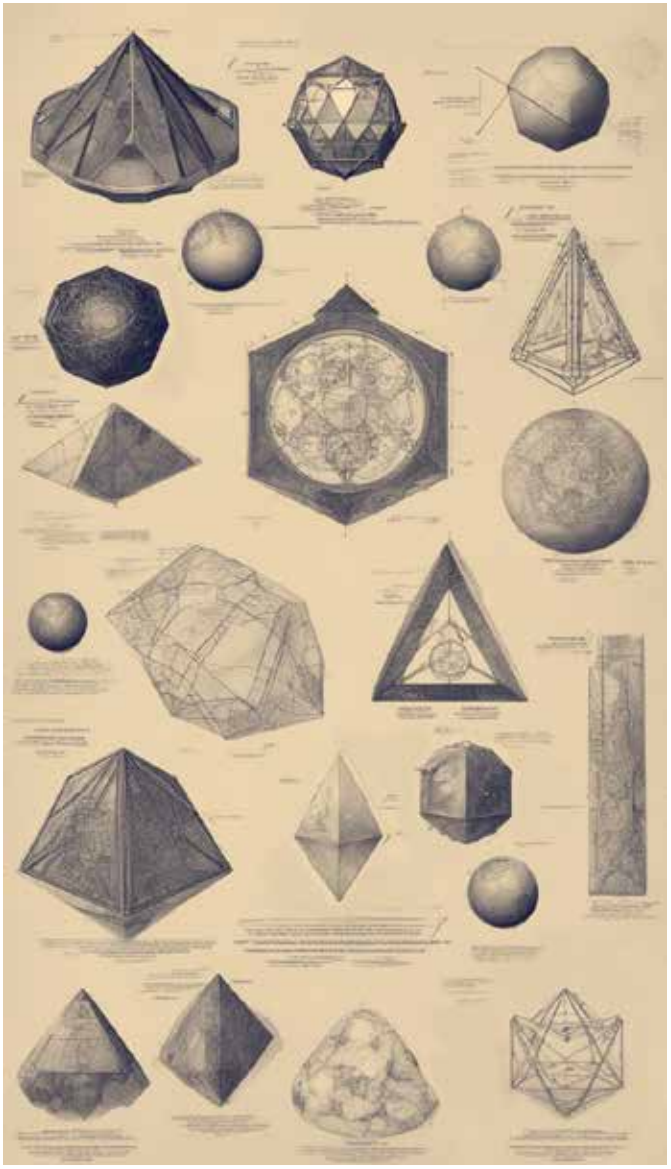
He visto a un encarnado disolverse en los laberintos del sur. Errante buscaba la estructura de soporte sin hallarla en la multiplicidad, buscó en vano una significación, no la había, los pasillos que destruyó fueron remplazados e interconectados.

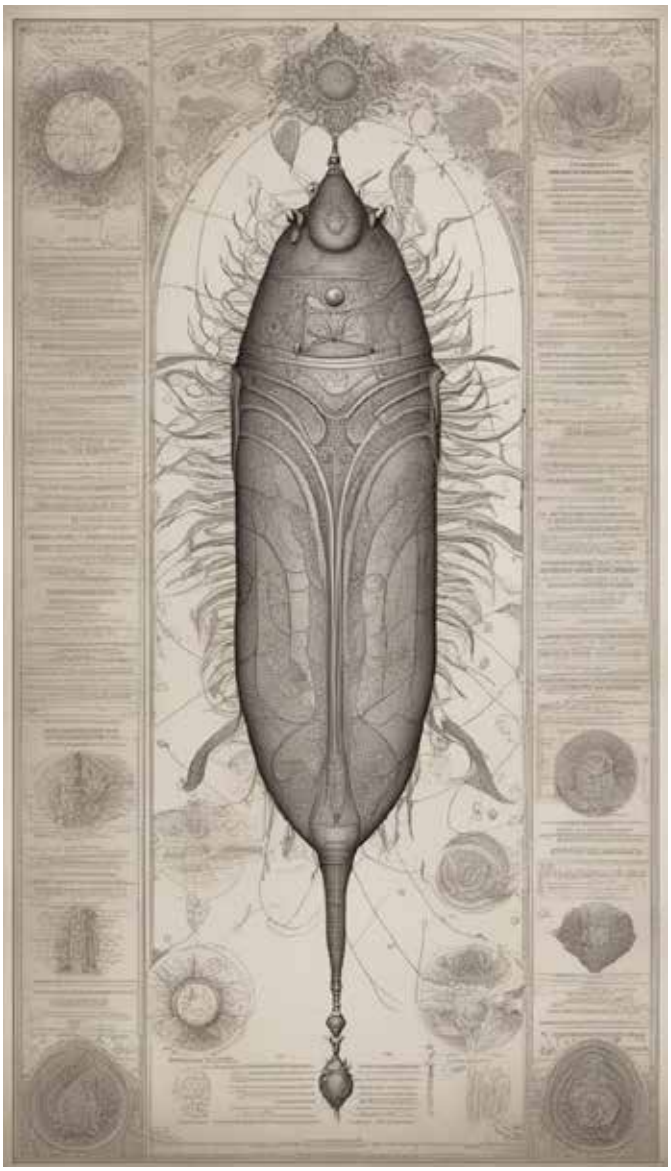
Finalmente sacrificó sus secretos; no sólo transmutó el plomo en oro, sino que fue capaz de unir dos almas en un único amor.

Templa tu voluntad, llega primero y se más que los demás, se grande. Penetra en el laberinto durante la conjunción oscura. Traza tus parábolas con cuidado, cuando estés listo colócate exactamente en el centro y recita las antiguas invocaciones dirigidas a los fragmentos de la voluntad del mal.

Sabrás cuando entre a tu dédalo, pues es oscuro como la sombra de la que nació, enciérralo dentro. Su fuego contra natura colonizará con pesadillas lujuriosas tu ojo interior. Exalta el *Aniadun* que robaste a los *Aryolai* para imponerte, calcinará las sombras corruptoras y podrás corporeizarlas en su orgulloso vehículo.

Pacta, intercambia el resplandor por el poder. Habrás podrido al sol, serás un embrión fétido, capaz de dividir y atrapar las almas.





Despojado del fuego, más no de ímpetu, te encontrarás entre las heces. El lecho sobre el que se alza todo el Arcano Menor es la puerta que debes traspasar.

Recorre la tierra muerta hasta que encuentres la mena de los sabios. Definida, homogénea, geométrica, la materia básica se te revelará con un nuevo rostro. Busca entre el lodo las flores minerales que representan al universo entero. El mundo las ha engendrado lentamente por digestión, crecen, se reproducen y mueren en el lapso de eras.

Los cristales maestros se definen por persistir, por ser lugar. Escarba hasta hallar a los ancianos y oblígales a mostrarte la luz atrapada y entregarte sus esencias.

Mira a través de los cristales maestros e indaga en las heces, verás que en la muerte abunda la vida en incesante actividad. Un océano de células vivas, suspendidas en el tiempo en las más arcaicas de las formas.

Materia urgida por la simple voluntad de vivir, luchando sin cuartel utilizando todos los recursos y estratagemas; El protoplasma engulle, la bacteria infecta, el virus envenena. Toda vida contiene un ánima, incluso lo ínfimo muestra la potencia de lo creado.

El motor del mundo es invisible y se extiende hasta lo inconmensurable. Es el fecundador de los procesos secretos de enfermedad o fortaleza.

Un diminuto esperma es capaz de fermentar el ascenso de un pueblo o la caída de un imperio.

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS

Continúa tu recorrido y ascender por los escalones de la vida. Dedica tus pesquisas a los seres de vida breve.

Analízalos, verás que son maestros en el arte de las substancias, muchos de ellos producen sin esfuerzo lo que los presuntuosos alquimistas no son capaces de hacer con toda su charlatanería. Compara su variedad, categoriza sus tipos, experimenta con ellos. Debes hacer uso de lo que has recolectado: Baña sus huevos en tinturas minerales, infecta sus larvas con fermentos microscópicos, impregna sus crisálidas con esencias que hayas capturado. Debes comprender muy bien sus metamorfosis, pues esa es la enseñanza final de tu viaje.

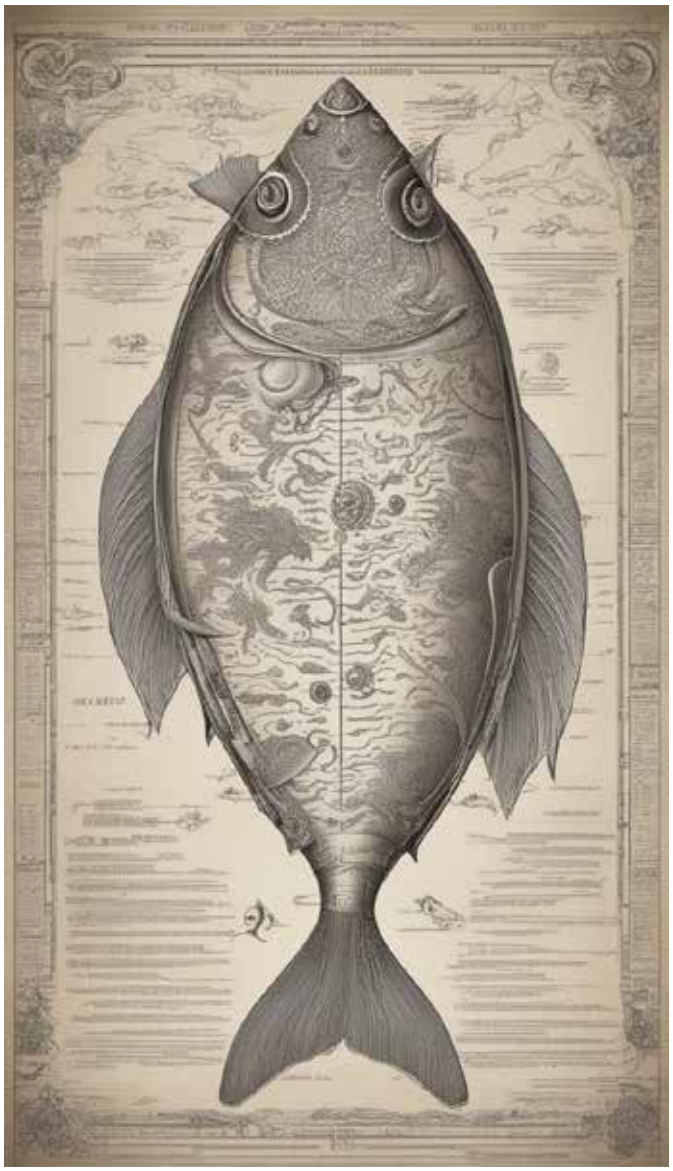
Reconócete y en lo extraño y aumenta tu comprensión. Succiona su sangre como hace la sabandija ruin y vislumbra el *Egregore,* la mente colectiva.

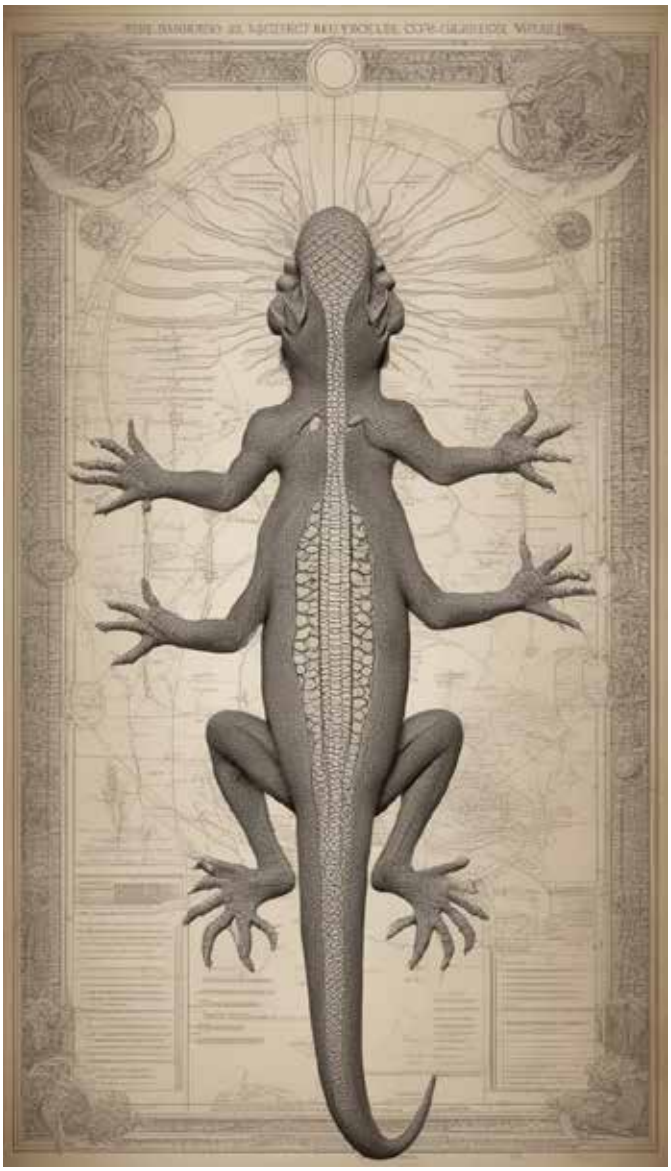
La colectividad te hará ascender y te encontrarás arraigada firmemente en el siguiente escaño de tu viaje. Tu mente reposará momentáneamente y se concentrará en nutrirse, crecer y vivir.

No hay hierba sin aliento ni olor. Cada retoño echa raíces y sueña el comienzo del mundo. En este semillero están plantados todos los seres. Lanzarás tus zarcillos y hallarás una red más vasta que la que atrapó a los *Ariolai.* Verdes florestas soberanas que se alimentan del fulgor solar y la subterránea tierra húmeda. ¡Existencias desmedidas radicadas en el estar!

Todo fruto es el huevo donde se forma el bosque de la totalidad. Cultiva sus árboles y permite que sus raíces alcancen abismo y cielo. De la savia telúrica se obtiene la dulce ambrosía primigenia que te hará reincrudecer.

TIERRA DE QUIMERAS





Reverdece tu paciencia y busca los ríos subterráneos. En ellos encontrarás infinidad de seres mudos que no tienen aliento, sino que resuellan pura agua y al respirar aire mueren. Sal o azúcar, estudia que les gusta. En las húmedas aguas exaltadas fermenta los frutos hasta que encuentres uno irresistible.

Navega tres días hasta que no veas tierra. Coloca un sedal fuerte a tu cebo y lánzalo. Mantén tu atención, pronto un pez de escamas relucientes morderá el anzuelo. Iza tu pesca, abre su vientre con un cuchillo y extrae la hiel, el corazón y el hígado. No desenganches tu hilo, con este pez como carnada lanza de nuevo tu línea al mar y lucha con ímpetu cuando el bramante se tense. Si resistes,emergerá de las profundidades un leviatán que regurgitará tu arpón y carnada. Verás que tu fruto se ha destilado en una piedra aquamarina.

El seco desierto es tu próxima parada. No sufrirás sed mientras tengas contigo la piedra aquamarina. Penetra en las pampas y verás que no está despoblada.

Busca a los saurios ponzoñosos, capaces de envenenar árboles enteros con su contacto. Habitan donde se juntan la ardiente sangre derramada del dragón y el imperecedero calor del sol. Puro cuerpo ardiente sin órganos internos, se agitan vivamente en las llamas renovando constantemente el color de su piel.

Humedece la arena hasta que puedas darle forma de un cuenco y acércala al fuego hasta que se endurezca. Encierra con él al reptil incandescente, su propio aliento le extinguirá y dará muerte. Cuando se apague la quemazón retira tu prisión y encontrarás dos materias; arena y aceite. El primero es una poderosa medicina, el segundo un veneno mortal.

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS

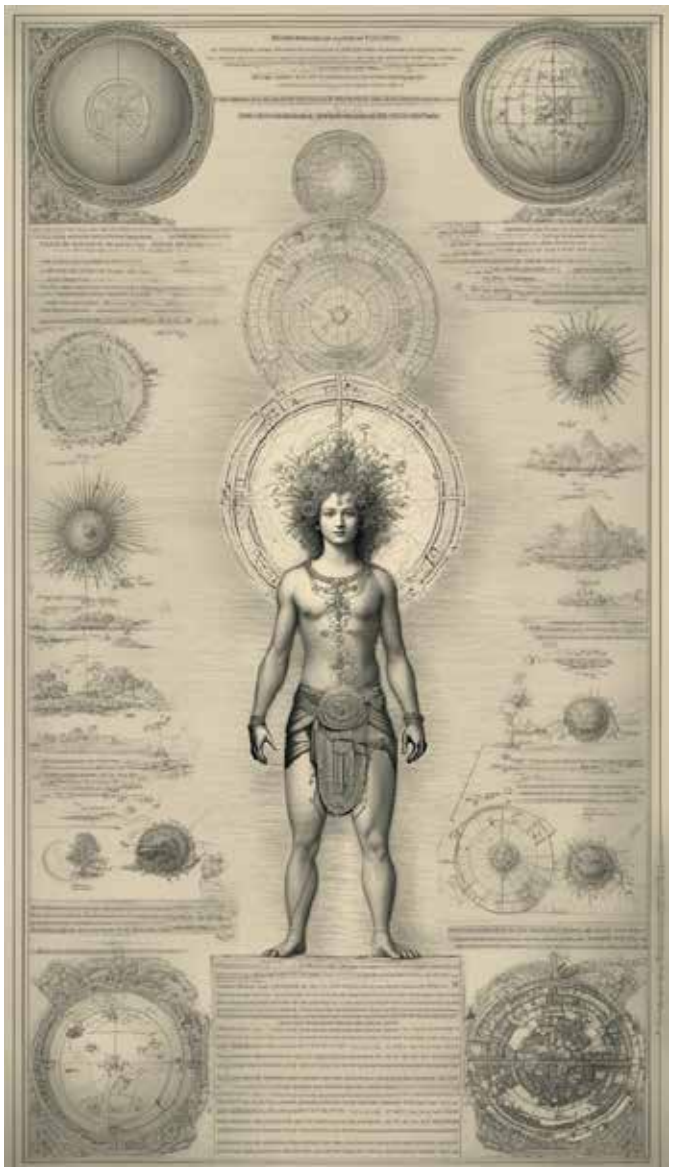
Viaja a regiones más secas y frías. Encontrarás incontables géneros animales que se mueven libremente por la tierra. Vigila sus impulsos; alimentarse, conservarse, reproducirse y criar. Reconoce en ellos más que una necesidad, una esencia universal. Diferéncialos por sus apetitos, los hay insumisos cómplices de la muerte y mansos que te seguirán como a un pastor.

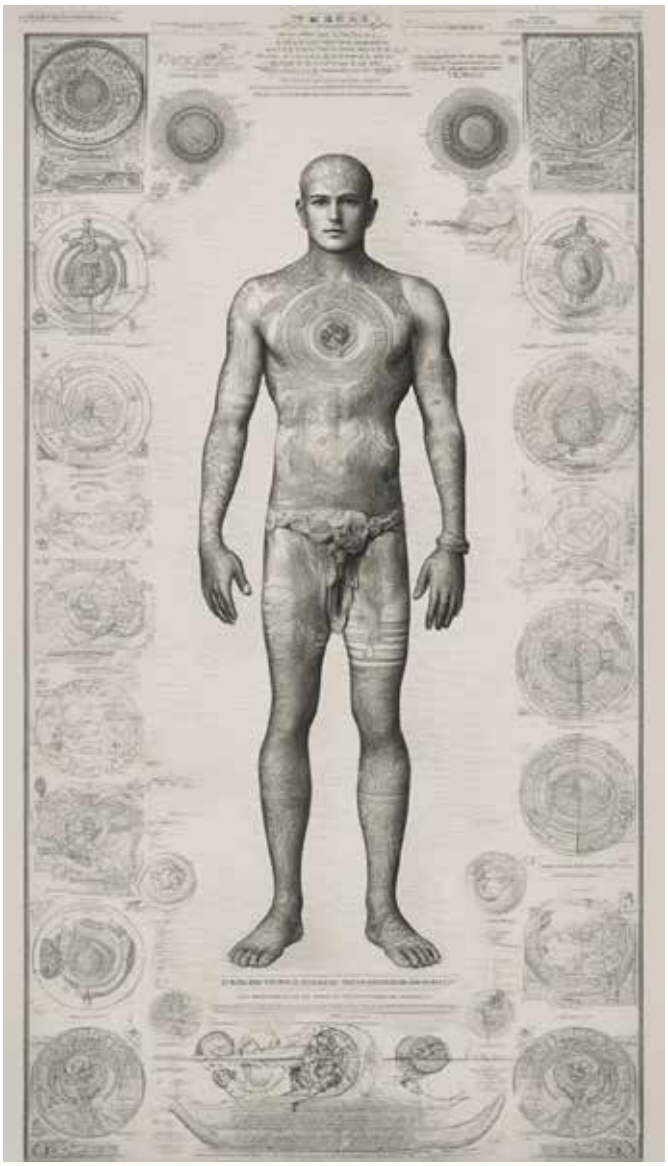
Toma un mortero y una redoma. Mezcla hiel y arena en el mortero y obtendrás una pasta resplandeciente y cálida. En la redoma lava el corazón con agua lustral, decantada del cristal del leviatán, hasta que sea blanco. Una vez que hagas esto guarda los compuestos obtenidos en frascos cerrados.

Frota con la pasta tu pecho y te transformarás en bestia. Come un mordisco del corazón y recuperarás tu raciocinio. Permuta estas alteraciones hasta que seas capaz de comprender las diferencias en tu alma.

Las sucesiones equilibrarán tu ánimo y despejarán tus humores de melancolía y cólera. Encumbrada y discreta, alzarás tu mirada hacia los aires iridiscentes. De día no pierdas de vista a las aves canoras y sus geometrías celestes. Espera a la noche y verás que el cielo es iluminado por los diferentes astros suspendidos de sus bóvedas y los esplendores del incienso vivo de sus nubes cósmicas.

Toma el hígado restante y calcínalo en el crisol. Entre nubes y vapores escucharás la música silenciosa que rige los movimientos de las lunas, el sol y las estrellas. Entrarás en trance al oír sus tarantelas magnéticas y cuando alboree el día comprenderás el lenguaje argótico de los pájaros. Convoca a las aves que son vehículo entre lo material, lo etéreo y lo celeste. Ellas te transportarán al siguiente estrato de la *escala naturae.*





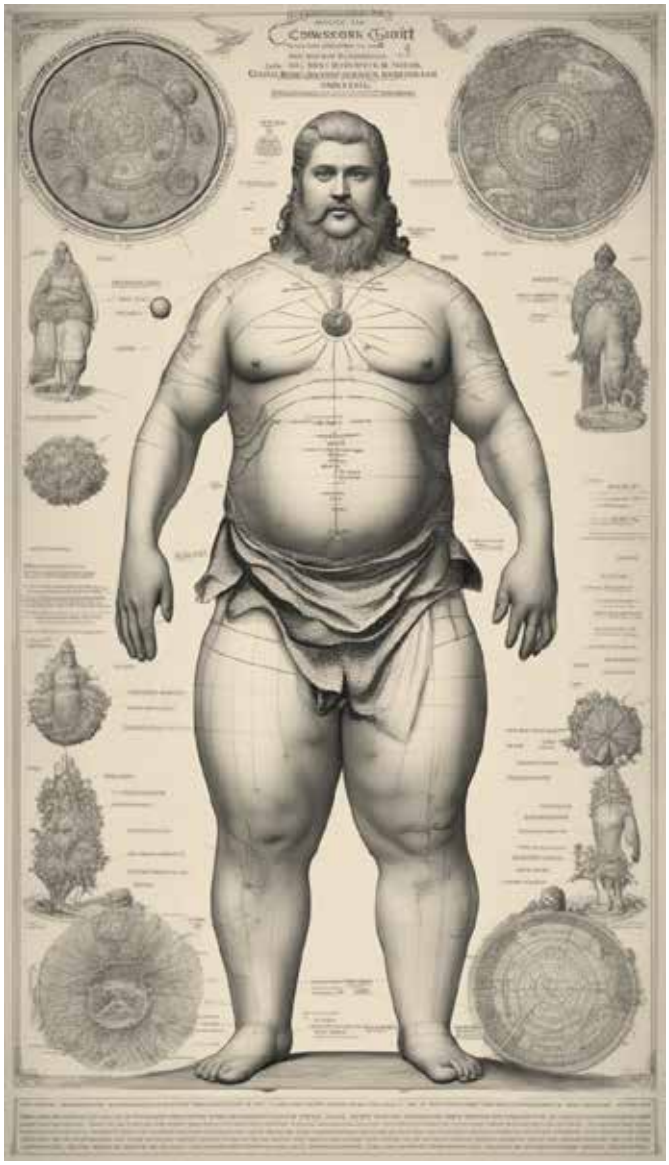
Te has elevado a los arcanos mayores. Desde ellos puedes divisar como toda especie tiene una esencia eterna, un paradigma fijo que permanece mientras los individuos se suceden. Todos ellos potencialidades, que se diversifican en la acción, pero aún necesitan iluminación para actuar. Tú serás ese aliento de heroísmo. Inspira e inspirarás.

Racionaliza el camino que has recorrido y en tu mente crea una imagen a tu semejanza. Busca humus fértil, abonado con el estiércol de los conceptos. Entierra en él la arena reptiliana y sopla tu semilla en ella. Espera 5 ciclos de *Samaranda* y verás que un embrión translúcido se ha incubado en la tierra. Aliméntalo con tu sangre. Ganará peso y altura hasta ser un hombrecillo mediano, un homúnculo, una entidad primordial capaz de poseer realidades inmateriales dentro de sí.

La siguiente esencia corresponde a los seres más breves entre todos. Dotados de conciencia y palabra son espectadores de las obras divinas. Sin embargo, movidos por la angustia de su breve tránsito mortal, sus almas buscan concupiscentemente el hábito de los bienes materiales. Y cuando elevan sus deseos, usan su intelecto para extender la duración carnal de sus vidas o emplean su entendimiento en comprender la resurrección.

Mezcla tus creaturas entre ellos, subestimarán sus cualidades, al cabo de tres generaciones serán indistintos. La naturaleza conquista la naturaleza, lujuria, amistad y amor unirán almas y dos serán uno. De esta conjunción emergerá una nueva substancia que contendrá ambas. Cosecha sus ensueños.

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS



Has logrado la correspondencia y conjunción de lo real y lo imaginario. Ahora debes enfrentarte a los rebeldes. Son amalgama corrompida de lo racional y lo animal. Brutos que utilizan el pensamiento para la violencia. Nada les retiene por ello, sus almas vagan errantes dentro de sí mismos.

Te será fácil entremezclarte entre ellos, acecha sus padecimientos. Penetra en sus mentes y verás que más allá de su fuerza corporal, su alma está incompleta y para sobrevivir se ha degradado al ayuntamiento bestial.

Fermenta sus pasiones, alimenta sus demonios y llévales a la auto-anulación. Disuelve los residuos e implanta en el vacío la mies de las ilusiones híbridas. Verás que estos receptáculos pueden albergar varias almas. Ahora este linaje tomará la forma que has imaginado ¡Habrás revertido la obra de los Titanes!

Poderosas sombras de los colosos que les antecedieron, concentran en sí la solidez física de elementos y regiones que habitan. Son la materia telúrica encarnada en una esencia inmóvil.

Inspira en tus legiones la idea de una titánide liberadora. Un emblema que encarne la fuerza y majestad de una rebelde insurrecta. Motiva a tu pueblo para que construya un ídolo enorme de ella. Haz colocar en su cráneo los cristales maestros y ferméntalos con protoplasma. Unta su cuerpo con resinas afrodisiacas. Espera a que los gigantes la encuentren, verás cómo la imagen provocará una orgía voluptuosa.

Cuando los fluidos humedezcan la piedra, derrama la savia reincrudecedora sobre la efigie y las partes que la conforman se unirán en una nueva amalgama. Sopla en sus labios y cobrará vida. Será como una diosa para ellos y te obedecerá en todo.

Que tu ídolo exija adoración. En cada plenilunio de *Serra* efectúa un baño lustral. Reverbera el agua cantando en la lengua secreta. Las abluciones pudrirán la piedra y la purificarán. Al año tu creatura será capaz de predicar la verdad de tu evangelio con precisión mineral y sus palabras atraerán a quienes colocan su alma en los objetos.

Maestros de las rocas, ellos se cautivarán por la correspondencia entre materia, forma y propósito. Tu creación dialogará con ellos e intensificará su capacidad de sentir ritmos elementales. Susúrrales los nombres secretos de la alquimia primordial, así desarrollarán sus juicios abstractos y superarán la representación de la naturaleza a través de un artificio que sea más real que lo real. Sus ofrendas te instruirán sobre la naturaleza de su espíritu reencarnado.

Abandona las montañas y viaja hasta los bosques secos. Escucha los rumores sobre seres que cambian de piel. Espía a aquellos cuyas almas están incompletas, a los que se encuentran en el polo de la locura. En secreto síguelos en las noches en las que *Ort* está llena. Alguno se despojará de sus ropas para asumir la forma de algún animal. Tómalas y llévalas contigo. Prepara un cazo, en el que verterás perlas molidas, sal, marcasita plateada, retoños de palma frescos, anís, bulbos de amapola y el saco amniótico de un recién nacido. Sumerge las ropas en este fermento y espera a que los fluidos se coagulen y conquisten la naturaleza.

Cuando la luna se exalte, la ropa se habrá transformado en una piel animal. Con ella podrás transformar tu cuerpo en el de una bestia, mientras que tu mente permanecerá lúcida y ajena a la sed de sangre.

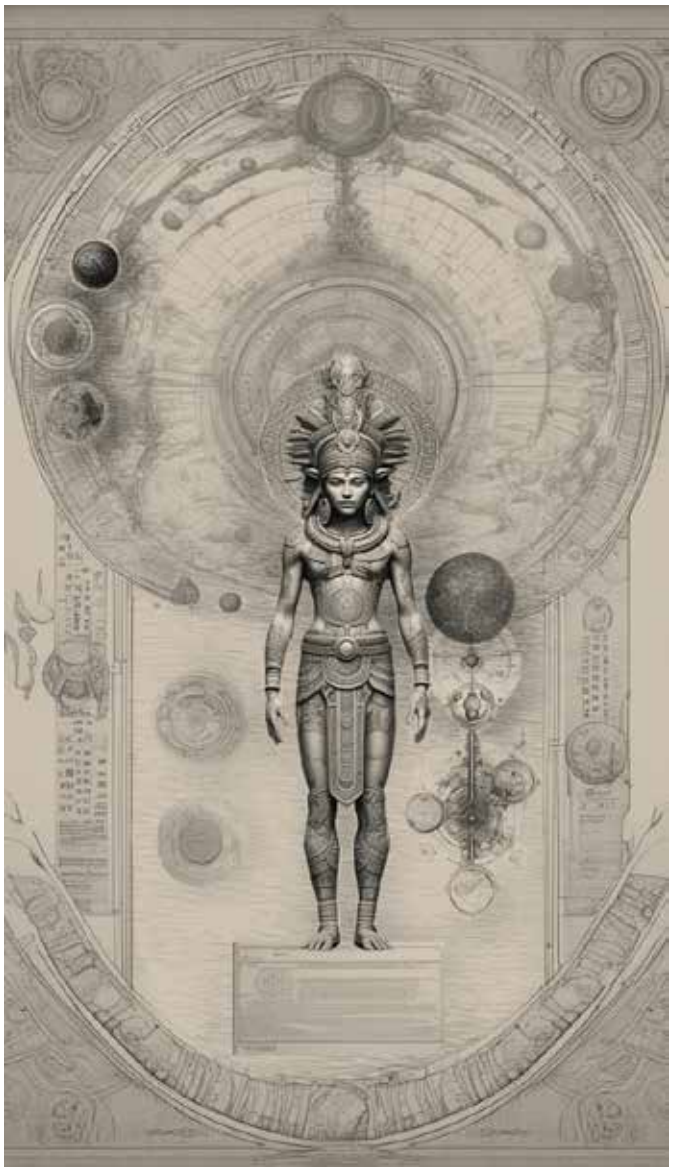
TRACTATUS TECHNOSOPHICUS

Con tu nueva piel intérnate en el corazón del bosque. Serás indistinguible de sus habitantes. Sé paciente, sigue los ciclos hasta que los animales olviden tu intrusión. Observa el mundo vegetal y las ninfas que lo resguardan. Busca a los espíritus enfermos, aislados, débiles, ubica a las perversas y corrompidas.

Asciende a los manantiales que bañan la tierra y vierte en sus aguas lo ensueños que hayas destilados de tus pueblos. Haz que todo el bosque duerma y aprovechando su sueño traza un círculo de sales minerales en torno a las dríadas. Intoxícalas y narcotízalas. Abre su tronco con los cristales maestros y vierte la ambrosía reincrudecedora en las heridas abiertas. Purifica los troncos torcidos. Aísla su fuerza vital. Extraerás liquidámbar, goma y resina de su esencia divina. La dríade florecerá de nuevo y podrás beber su savia todas las veces que quieras.

Una vez que te hayas enseñoreado del bosque podrás andar por él libremente sin preocuparte de sus guardianas. De sus labios arbóreos extrae la ubicación de los titanes caídos; fuentes putrefactas que vivifican la tierra. Explora sus despojos hasta encontrar una dama fenecida. Baña su útero rancio de ambrosía y permite que la lluvia llene sus cavidades.

Cría ahí millones de bacterias y entremezcla en ellas la linfa negra del dragón y esencias demoniacas. Precipita a los más exaltados gigantes en tal caverna y disuelve sus almas en el caldo negro. Sella sus cadáveres fétidos con goma y las esencias convergerán en un tercero. Entre lo material y lo etéreo, la nueva especie será insaciable y despiadada, sin embargo, la encontrarás útil para dar caza a los seres incorpóreos.



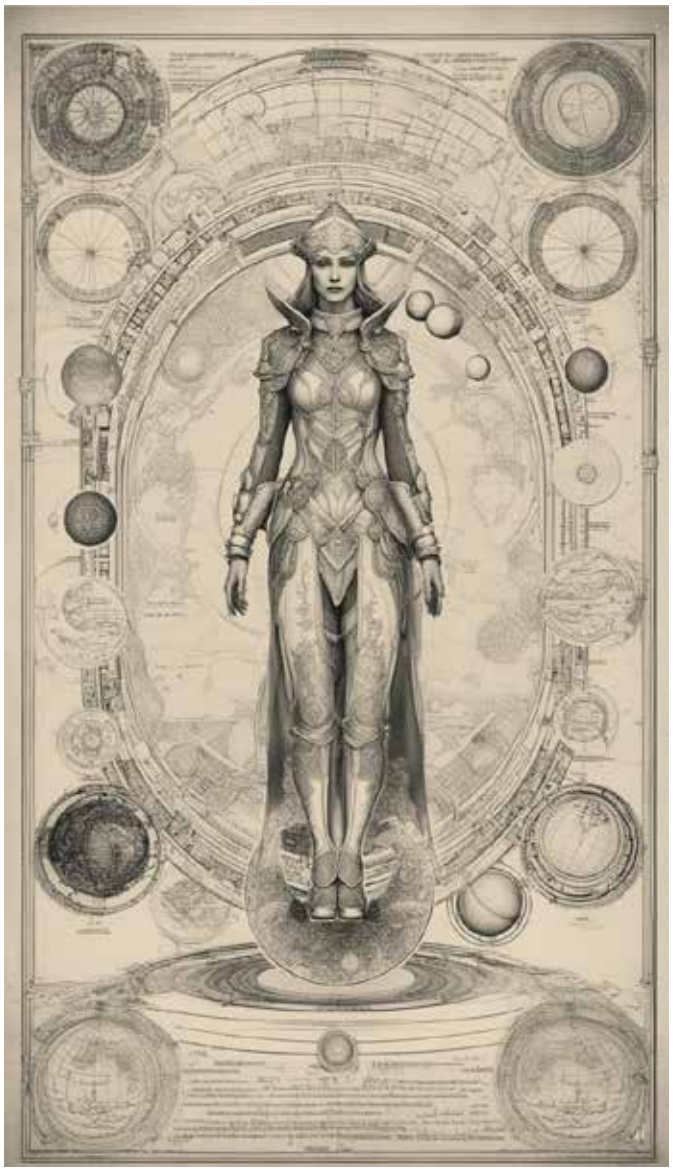
Has extendido tus redes sobre los reinos mineral, animal, vegetal y racional. Ahora te enfrentarás a los más elusivos de todos; cuerpos incorpóreos capaces de obrar a gran velocidad.

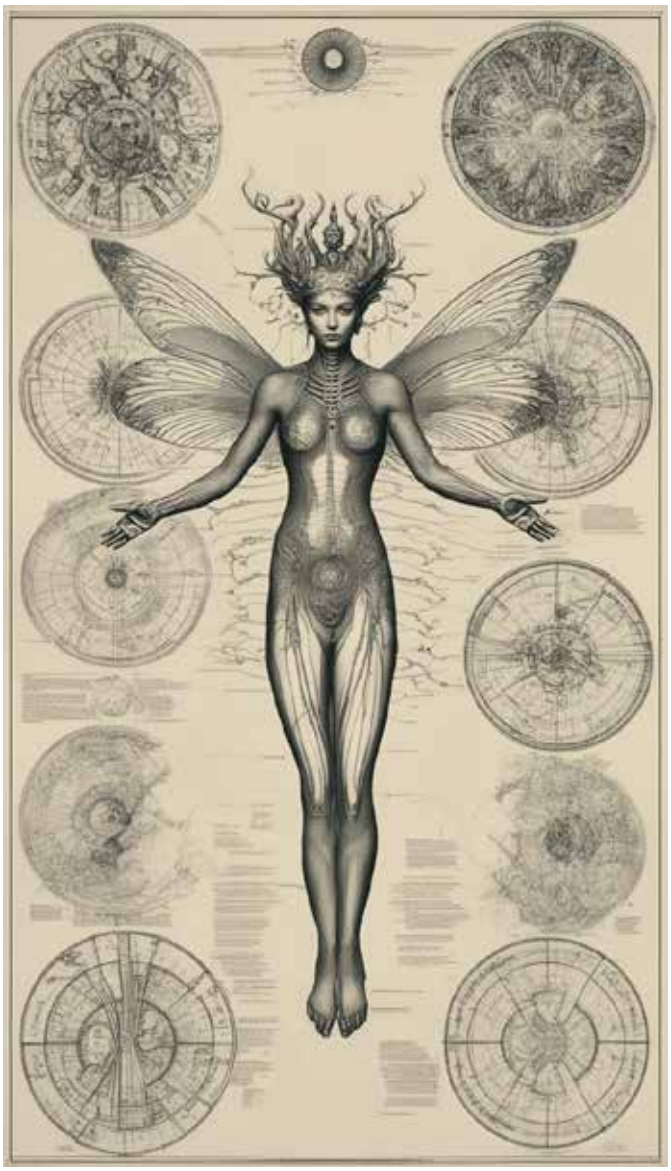
Haz que los enanos extirpen una costilla de tu efigie. Toma este fragmento mineral y quebrántalo con el fuego negro de los *Zacrubi*. Une los fragmentos con resina formando una flor. Cúbrela de barro y calcínala con el *Ainadun*. Formarás una rosa de cristal. Plántala en una casa vacía custodiada por tus pueblos y deja abierta su puerta mirando al bosque.

Espolea a tus ogros para batir la floresta. Haz que los cuerpos intangibles e invisibles tengan que atravesar la morada vacía. Al término encontrarás que han quedado atrapados en el aura espacial de la rosa. Habrás dado un lugar a la gaseosa paradoja del estar y no estar.

Vierte el liquidámbar sobre el laberinto de la rosa hasta atrapar a los *fae* con él. En tal substancia se ralentizarán hasta quedar inmóviles. Calienta la rosa sutilmente con tu aliento demoniaco para que su efecto separador catalice la esencia de los duendes. Agrega el arsénico que los enanos llaman *Artanek* hasta que la materia se vuelva blanca. Separa los pétalos externos de la rosa y resérvalos. Sigue calentando la materia con el fuego *Zacrubi* hasta que cambie su color a amarillo. Separa el resto de los pétalos hasta que dejes solamente el corazón del laberinto, caliéntalo hasta que se vuelva rojo y rómpelo en partes cuando se enfríe. Sumerge los fragmentos en el útero titánico y de ellos obtendrás nuevos seres: del ámbar blanco surgirán *gobelinos*, del ámbar amarillo *estrasgos* y del ámbar rojo *cambiadores*. Úsalos para invadir los espacios incorpóreos y los sueños.

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS

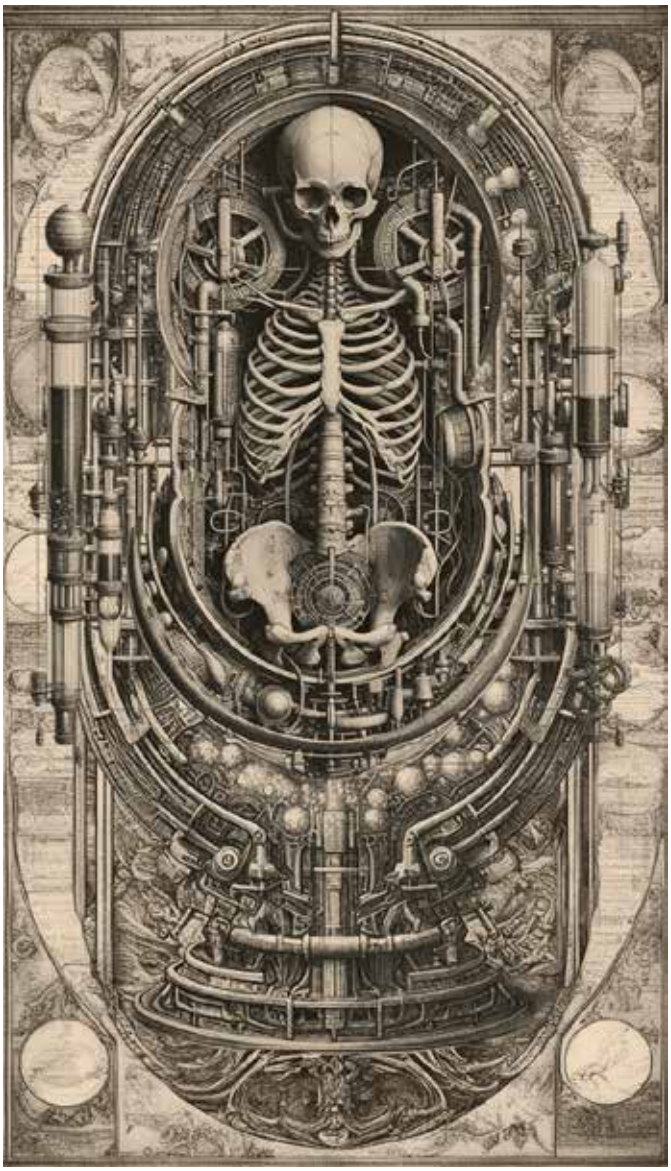




Comanda a tus nuevos servidores para que asuman la forma de homúnculos, aliméntalos con crisálidas de Dórdix y vuélvelos a sumergir en el útero titánico, espera 7 ciclos de Samaranda. Obtendrás nuevos *fae,* capaces de transmutarse en cualquier tipo de ensoñación y poseedores del *egregore*. Dirígelos hacia los decadentes descendientes de los creadores de mundos, no podrán percibirlos, se absorberán en la esencia de sus anhelos y deseos compartidos. Deja que los fae penetren en tu propia mente y viajarás a los sueños eternos de los elfos. Mora en ellos durante un ciclo completo de *Serra*. En el plenilunio bebe un compuesto de crisálidas de dórdix, ámbar rojo y ambrosía antes de dormir. Cuando sientas que tu propia esencia se diluye utiliza el Ainadun en tu propio ser y calcínate en su fuego purificador. ¡Obtendrás la sabiduría de los antepasados!

Soñarás como la naturaleza se sueña y serás capaz de despertar del sueño. Toda ilusión se disipará en la esencia del espacio y tiempo reales. Ahí, donde se agitan las fuerzas invisibles que configuran la verdad a través de emanaciones de pensamiento y voluntad, destila gotas de sangre de dragón en el tejido de los eones hasta desgarrarlo. En los intersticios que hayas formado entrelaza tu energía numinosa como una escritura magnética.

La red te servirá para adormecer a las guardianas del tiempo e imponerles tu voluntad. Sedúcelas través del glamour de ensoñaciones sensuales. Haz que su imaginación te anhele, deja que su líbido de forma a una imagen y fusiónate con tal idea, una vez hecho esto podrás soñarte a través de las eras. Habrás descubierto el secreto del tiempo y obtendrás una inmortalidad que va más allá de la carne.



Sin embargo, para gozar de esta inmortalidad aún será menester realizar un último viaje. Esta vez no será necesario desplazarse por el mundo para apropiarse de sus esencias, sino que deberás volverte hacia ti y entender tu propia alma. Prepara un sarcófago al interior del útero titánico y unta tu cuerpo de goma hermética. Calienta la linfa negra poco a poco con tu Ainadun y cuando se haya reducido agrégale agua lustral. Cuando sea roja añade ambrosía y continúa el proceso de fusión; espera su coagulación tornasolada precipita en el compuesto ámbar blanco e icor. Al calor del fuego la sustancia se volverá blanca y entonces estará lista. Entra en el sarcófago, bebe el elixir y enciérrate. Te llenarás de eternidad en un último sueño, atravesarás las estrellas y las estrellas pasarán a través de ti.

¡Disuélvete en la noche oscura! Deja que te invada el desesperante decaimiento del ser. Irás dejando tras de ti los fantasmas carbonizados de aquello que fue inauténtico. Mantén la llama viva, nada escapará de tu tumba. Usa la putrefacción de la materia viva como combustible. Malgastadas, todas tus opiniones, miedos y esperanzas deberán separarse de ti y fundirse con la tierra.

No pelees con las sombras, desciende junto a ellas a la aniquilación total. Extravía todo aquello de lo que te vanaglorias. Abandónate al anonimato.

Cuando hayas perdido todo, cuando estés vacío, cuando te hayas rendido completamente a la muerte y no recuerdes tu nombre ni qué te trajo hasta aquí, entonces podrás enfrentar cara a cara a la Tiniebla y hacerte nada.

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS

En el origen sólo se encuentra la materia calcinada, enfriándose dentro del sepulcro hermético. Ahí, donde cesa toda actividad, toda sensación, en el silencio, sólo quedará escoria espectral, un cascarón vacío. El rescoldo tibio de la fusión será la matriz que coagulará tu nuevo ser a partir de los residuos de las esencias fusionadas.

Tu alma, limpia de toda impureza volverá a emerger al mundo libre de sus ataduras mortales. Como un embrión divino cebado por el inmaculado alimento espectral de los recuerdos. Un nuevo individuo, conformado de la materia sutil del mundo, destinado a ser un cosmos en sí mismo. El filius tecnosophorum.

Emergerás del huevo tecnosófico como la conjunción armónica de todas las esencias. Un ser único nacido del conocimiento supremo. ¡La nueva luz del mundo, nacida desde ti mismo! ¡Una divinidad surgida del coraje, más allá de la prisión divina!

Andrógino, unión de masculino y femenino, cuerpo y alma, materia y espíritu. La armonía que combina la esencia del fuego puro y el abismo; sólo tú podrás comprender la estructura que crea el mundo espiritual. Fruto de las bodas tecnosóficas, encarnarás el valor de la rebeldía que ha descifrado el universo para renacer más allá del infinito. Más allá del ciclo eterno de las transmutaciones de la materia única.

Ve tu llama reflejada en el espejo del mundo. El resplandor sublimado de todos los espíritus, de todas las esencias, la naturaleza se inclinará ante tí.

Superior a la materia e iniciado en la arqueometría secreta, ahora serás capaz de moverte en el laberinto invisible de los cimientos del mundo. Sigue las raíces luminosas hasta su origen, la ciudad de Ur Shaleem. Amurallada por las nueve piedras resilentes, la ciudad no necesita lunas o sol, la gloria del Mardalión es la luz y su lámpara es la semilla de fuego. En ella los muertos sacrifican sus memorias y alimentan las luces imperecederas.

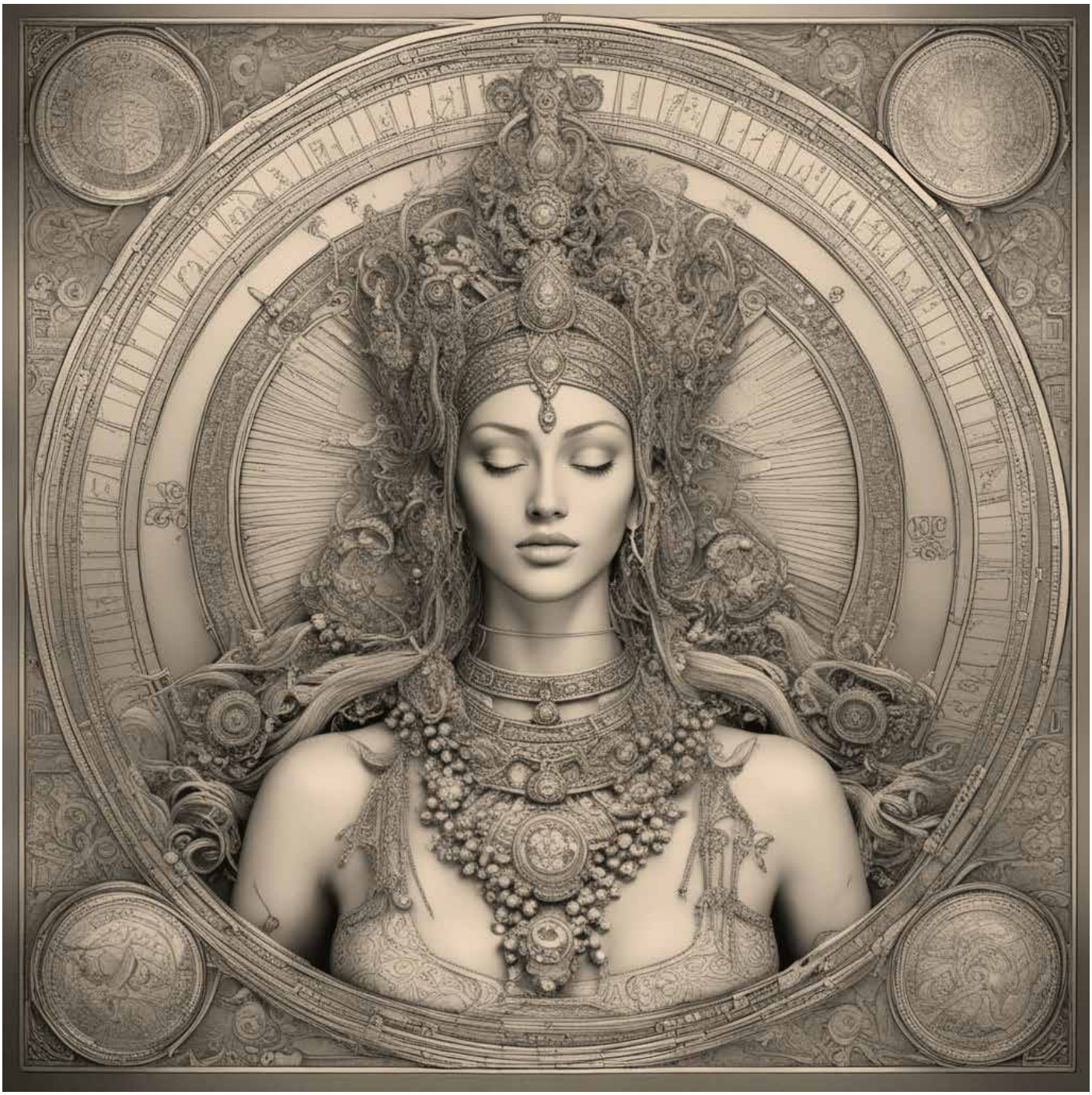
Cierra tus ojos y deja que su melodía te guíe. Tu ojo interior te mostrará la urbe como lo que verdaderamente es; un reino de espejos rotos. Buscarás en tu imaginación una luna intacta. Cuando la halles abre los ojos y te encontrarás dentro de la eternidad inteligible del fuego místico.

En el vórtice ardiente todos los rostros se funden en uno solo, el tuyo. Lo múltiple se manifiesta como unidad. Tu ser, en su acción, descubre que es la naturaleza de la naturaleza, el alma del mundo.

Omisapiente, Omnividente y Omnipotente presides el nacimiento de innumerables mundos que se destruyen y vuelven a nacer en precesiones infinitas como una rosa hermética. Luz y sombra coalescen en el espacio astral como fractales cristalinos de la gracia divina.

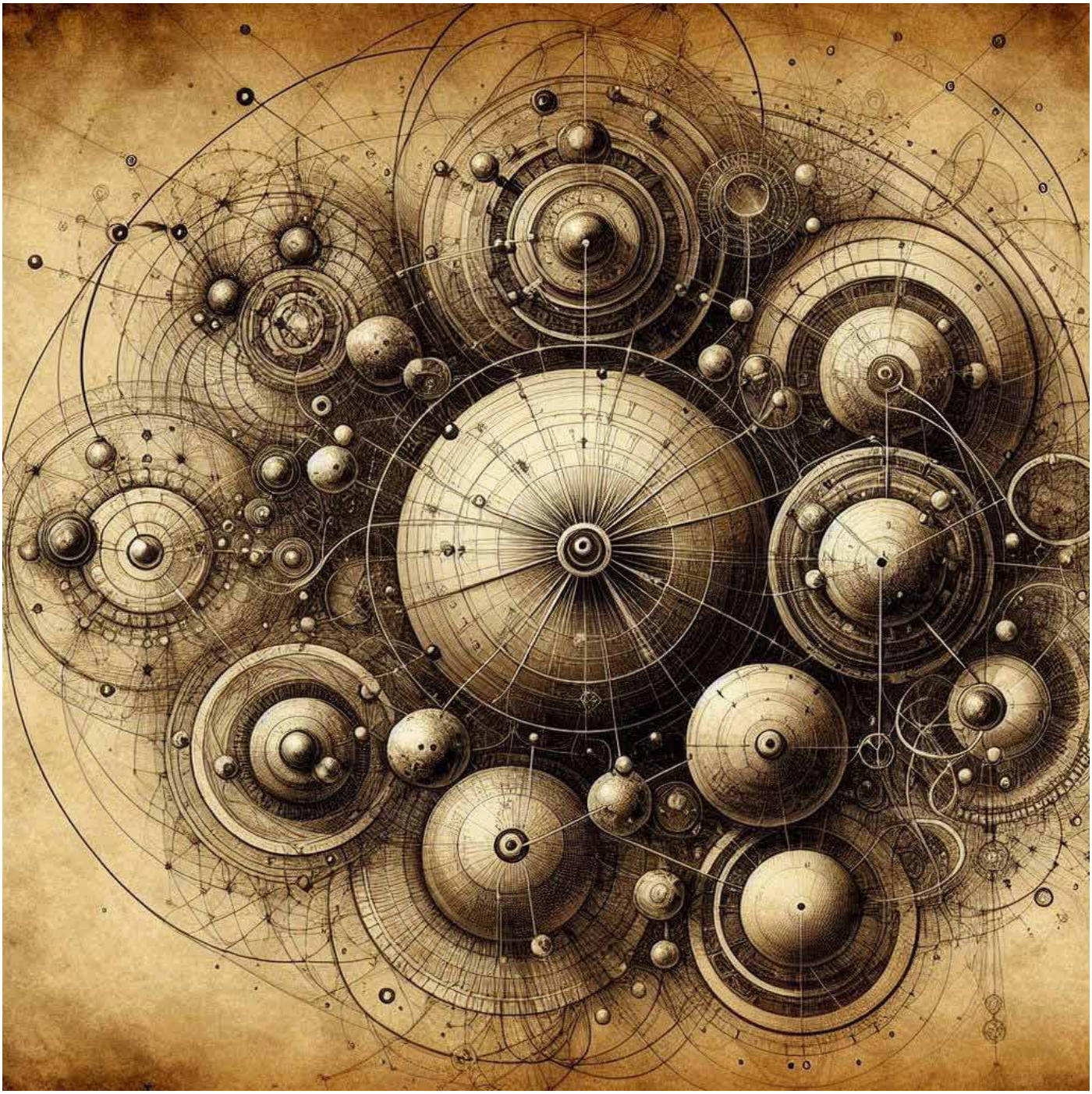
Tu imaginación te despertará. Se levantará el durmiente para cumplir el anhelo del universo y dirigir a dioses y espíritus en la gran batalla donde finalmente caerá la conciencia del abismo y se consumirá en la nada de donde procede.

TRACTATUS TECHNOSOPHICUS

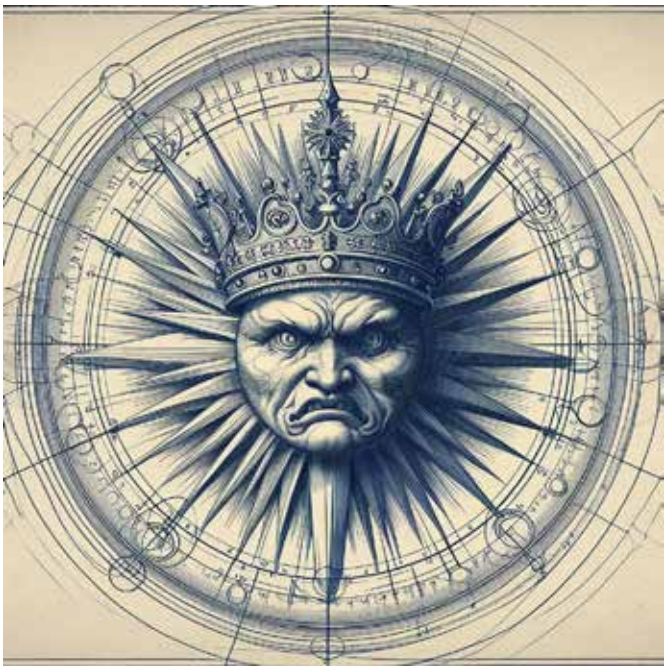


Mi nombre real hace mucho tiempo que se ha olvidado, algunos me llaman Trisarcana, otros Hermathena. Salí del imperio exiliado en búsqueda de los secretos que curarían mi alma de la fatiga del mundo. Mi corazón se tiño del color de mil pensamientos que la alimentaron e incrementaron su consciencia y espíritu. Ávida, penetré en los laberintos subterráneos que ligan las acciones y deseos de los seres vivientes. Estudié lo mínimo y lo máximo, lo alto y lo bajo, hasta que fui capaz de mirar mi verdadera imagen y reconciliar los extremos de mi propia naturaleza. Capaz de liberarme de toda traba mortal, atisbé la batalla final. Empero, he decidido demorarme en el mundo y para iluminar a otros en este oscuro camino y evitar que se extravíen en las sombras y la locura.

Este texto contiene las claves de mi propia historia y su contenido es fruto de las experimentaciones que efectué para obtener el conocimiento tecnosófico. Medita sobre su sentido y encuentra el arrojo en tu alma para seguir su senda.



AETHRA SIDEREA
SAPIENTIA ANIMAE



Introducción

Sistema satelital de alora

Alora es un planeta con un complejo sistema satelital en el cual orbitan nueve lunas y once cometas. El abigarrado cielo nocturno y las extraordinarias conjunciones lunares que se forman en él han fascinado desde la antigüedad a sus habitantes y es por ello que las diversas culturas hegemónicas han establecido complejos sistemas astrológicos y astrománticos para aprovechar las energías mágicas de los satélites.

Dado que Alora es un mundo escaso en magia, las oportunidades que proveen conjunciones, sínodos y alineaciones entre las lunas se han revestido de gran importancia cultural, marcando un calendario lunar que diversas civilizaciones han compartido y que se puede rastrear hasta las doctrinas de los sólidos trascendentales.

La dificultosa cuenta de las órbitas lunares siempre ha sido un misterio reservado que atrae sólo a los espíritus más analíticos y severos. Actualmente la principal autoridad sobre los ciclos lunares es el Cubo de los Quejarcas quienes editan puntualmente el *Antiguo Almanaque del Funcionariado*, máxima guía calendárica de Alora.

El Editor

Iru (el astro solar)

Fue el más grande y colosal de todos los titanes. En su juventud se emborrachó para seducir a Samaranda. Una vez que tuvo éxito durmió profundamente durante un eón. Al despertar se encontró con un signo extraño pintado en la frente. Sin saber que lo tenía, se presentó con los demás titanes y estos al verle se rieron de él y esto le produjo un gran enojo. Descubrió la causa mirándose en un lago. Preguntó a dioses, titanes, zacrubos y aryolines, pero nadie supo darle razones de quién o cómo se le había marcado tal signo en la frente y esto lo avergonzó. Resolvió cubrir la runa y para ello se fabricó una corona mágica que hacía que su rostro fuera resplandeciente. Nadie podía mirarle de frente sin quedar cegado (y mucho menos distinguir la runa).

Durante la Titanomaquía fue electo como caudillo principal, la furia que sentía hizo que su cabeza coronada se encendiera en llamas y todos los enemigos huían al verle. En la batalla de los campos de Fanjalina, Sakai le retó a un combate singular y le derrotó gracias a un escudo pulido que le dió Glork en donde pintaron la runa que Iru tenía en la frente. En el combate Sakai aprovechó el escudo para acercarse y cegar al titán con su propio brillo, para luego derribarlo y darle muerte. Cuando murió; Petar le cortó la cabeza, y descubrió su frente, sin embargo tanto la cabeza como la corona eran demasiado incandescente para retenerlas en la tierra, así que las arrojó al cielo y puso a 142 Aryolines a custodiarlas.

Así se formó el sol: Iru. (a veces llamada la corona de Iru) del que se dice produce mucho calor pues todavía está enojado, para mitigar su calor. Posteriormente Attaris tomó el escudo espejo y lo colocó en el cielo como una luna para proteger la tierra del calor de Iru, así cuando el astro rey se refleja en la Luna Lo, su calor se regresa a sí mismo y las temperaturas del planeta bajan.

Glosario

Alineamiento: coincidencia de dos o más lunas que se repite anualmente
Sínodo: coincidencia de dos o más lunas que se repite con una periodicidad superior a la anual
Conjunción: Coincidencia de dos o más lunas que tienen una periodicidad mayor a un siglo.
Fase: Forma, estado o cambio aparente de la luna.

Consideraciones generales

- El Año solar de Alora es de 333 días.
- Los eclipses lunares son frecuentes y se producen, en promedio, cada 3 a 4 meses.
- Debido a la presencia de múltiples lunas, los eclipses solares son relativamente frecuentes, sucediendo cada 6 a 8 meses en alguna parte del mundo.
- Cada luna tiene un efecto mágico particular.
- Las fases lunares se dividen en cuatro: llena, menguante, nueva y creciente.
- Los alineamientos, sínodos y conjunciones tienen un efecto especial, diferente al efecto mágico de las lunas que las componen.
- Hay alineamientos de lunas que tienen el mismo periodo en días, pero no están necesariamente sincronizados entre sí.
- Pueden existir conjunciones desfasadas que afectan de madera moderada. (Digamos que alguna de las lunas no está excactamente llena)
- Hay conjunciones en plenilunio que afectan de manera importante.
- Los alineamientos son comunes y se repiten anualmente. Durante ellos se pueden hacer hechizos importantes en una escala local de carácter anual.
- Los sínodos son importantes y en ellos se pueden realizar operaciones mágicas que no están disponibles cotidianamente y que pueden afectar regiones enteras durante décadas.
- Las conjunciones son extremadamente raras y en ellas se pueden hacer hechizos de alcance nacional e incluso hasta continental que pueden durar cientos de años.

Ciclos simples de las lunas

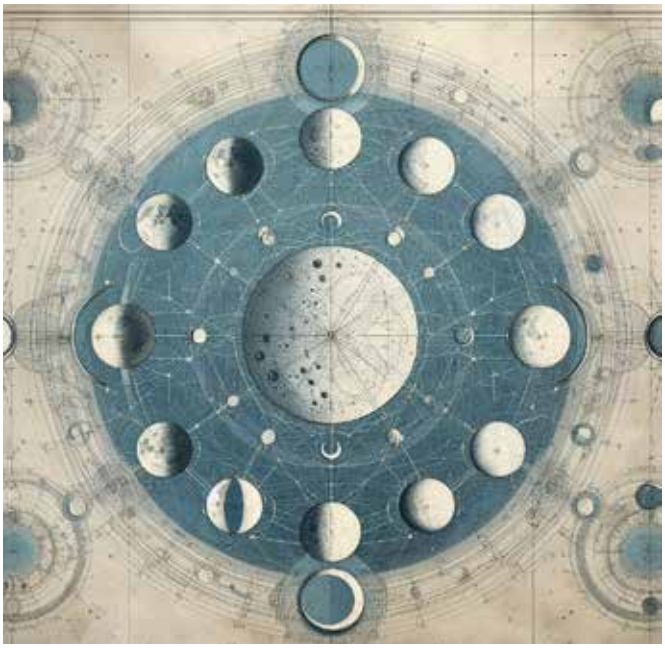
- Samaranda tiene un ciclo de 7 días. Son aproximadamente 47 ciclos completos anuales.
- Lo tiene un ciclo de 15 días. Son aproximadamente 22 ciclos completos anuales.
- Ald tiene un ciclo de 21 días. Son aproximadamente 15 ciclos completos anuales.
- Serra tiene un ciclo de 33 días. Son aproximadamente 10 ciclos completos anuales.
- Ort tiene un ciclo de 36 días. Son aproximadamente 9 ciclos completos anuales.
- Tul'Ayod tiene un ciclo de 120 días. Son aproximadamente 2 ciclos completos anuales.
- Rui tiene un ciclo de 260 días. Es un ciclo completo anual.
- Verd tiene un ciclo de 33 años aproximadamente.
- Alv tiene un ciclo de 100 años aproximadamente.

Influencia mágica lunar

Características rectoras de cada luna en magia, cuerpo y mente

Samaranda

Efecto Mágico: Sueños, ilusiones, adivinación.
Efecto Psíquico: Inconsciente, costumbres, recuerdos, idealismo, compasión, ilusión, confusión, engaño, fantasía, imaginación, necedad, pereza,
Efecto físico: Mutabilidad, casa, hogar, estómago, linfa, vegetal



Lo

Efecto Mágico: Frio y caliente, clima, Virtus (poder mágico), Imaginum (signos) hechizos que tienen que ver con lo oculto y lo visible.
Efecto Psíquico: Reacción y adaptación al entorno, genio, ilustración, inteligencia, radicalismo político, persistencia.
Efecto Físico: Espasmos, calambres. Tutelar de pensadores y juglares.

Ald

Efecto Mágico: Húmedo y lo seco, mineral, contrahechizos (antídotos, remedios, etc)
Efecto Psíquico: Comunicación, mentalidad, razón, habilidad, conocimiento.
Efecto Físico: Relojes, joyería, pintura, trabajo duro.

Serra

Efecto Mágico: Invocaciones, exorcismos celestes, fertilidad, promociones.
Efecto Psíquico: Crecimiento, expansión, prosperidad, buena fortuna, justicia, moral, ideales, modestia, felicidad, virtud, educación,
Efecto Físico: Viajes, exploración, marineros, jueces, eruditos.

Ort

Efecto Mágico: Licantropía.
Efecto Psíquico: Insomnio, locura, transformación.
Efecto Físico: Poder, dominio personal, riqueza.

Tul'Ayod

Efecto Mágico: Ligaduras, encantamientos, portales dimensionales.
Efecto Psíquico: Ego, poder personal, orgullo, autoridad, liderazgo, creatividad, espontaneidad, salud, vitalidad, fuerza vital.
Efecto Físico: Doctores, autoridad, jefatura, peleas, duelos, ejercicios y deportes, buena suerte, cortesanos.

Rui

Efecto Mágico: Actividad volcánica. Pasiones: Amor, odio, ira, apatía, éxtasis, sexo.
Efecto Psíquico: Confianza, afirmación de sí mismo, sexualidad, energía, fuerza, impulsividad, lujuria, asesinato, enojo, orgullo, mentirosos, ladrones, tramposos.
Efecto Físico: Músculos, accidentes, guerra, herreros, alguaciles, mineros, capitanes, pistoleros.

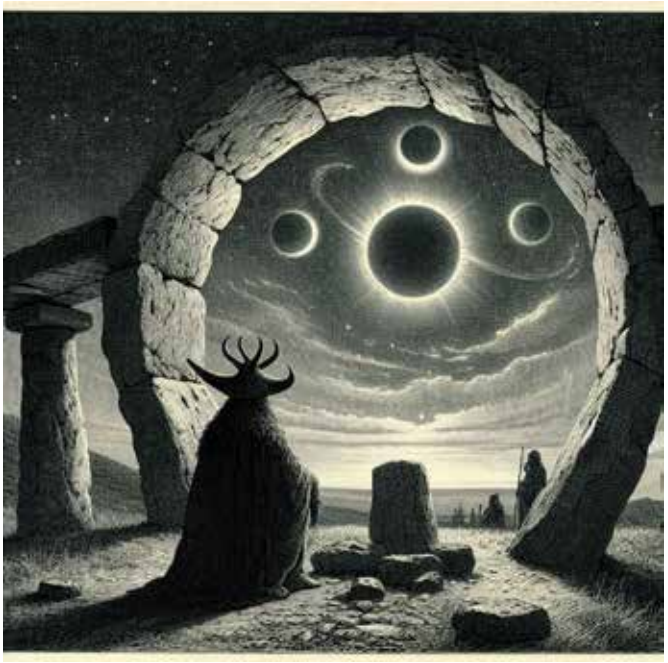
Verd

Efecto Mágico: Mareas, nivel del mar, pleamar, bajamar. Luna nueva: mareas vivas. Menguante y creciente: mareas muertas.
Efecto Psíquico: Armonía y belleza, equilibrio, simpatía, unión.
Efecto Físico: Bienes personales, comodidad, vida fácil, artes, monedas, vida social. música, cuerpos hermosos.

Alv

Efecto Mágico: Presagios y portentos, auspicios..
Efecto Psíquico: Limitación, restricción,envidia, preocupaciones, realidad, ambición, vicios, traición.
Efecto Físico: Práctica, carrera, autoridad, jerarquía, sequedad, vejez, palidez.

AETHRA SIDEREA



Eclipses lunares totales:

Dado que en Alora orbitan nueve lunas, los eclipses son relativamente frecuentes. Sin embargo no todas las oportunidades de eclipse resultan en un eclipse total de luna, factores como los ciclos nodales, los movimientos de precesión lunares y alineación orbitales determinan si un eclipse de luna es total o parcial. A continuación se ofrecen calculos que plantean un estimado de la frecuencia temporal de cada satélite y que puede o no resultar en un eclipse total o parcial.

En términos generales con los eclipses lunares el poder de la magia Astral se incrementa. Cada eclipse añade un elemento negativo, maligno o demoniaco a los efectos de cada luna.

Eclipses de Samaranda

Se dan cada 2331 días. Es decir, cada 7 años.
Efecto Mágico: Extravío astral u onírico.
Efecto Psíquico: Confusión, engaño y fantasía en el inconsciente colectivo.
Efecto Físico: Enfermedad estomacal

Eclipses de Lo

Se puede dar cada 112.5 días, aproximadamente tres veces al año dependiendo de la excentricidad de su forma plana
Efecto Mágico: Onda de calor
Efecto Psíquico: Exacerbación del fanatismo político.
Efecto Físico: Lentitud mental.

Eclipses de Ald

Se dan cada 4 a 6 meses.
Efecto Mágico: Vulnerabilidad de todo hechizo angélico, solar o del fuego puro.
Efecto Psíquico: Bloqueos comunicativos.
Efecto Físico: Avería mecánica.

Eclipses de Serra

Se da cada 85 días, es decir cada cuatro meses.
Efecto Mágico: Posesión espiritual.
Efecto Psíquico: Derrotismo, abatimiento.
Efecto Físico: Extravío.

Eclipses de Ort

Se da cada 90 días, es decir tres o cuatro veces por año.
Efecto Mágico: Desaparecen temporalmente los efectos de la licantropía.
Efecto Psíquico: Psicosis.
Efecto Físico: Incontinencia.

Eclipses de Tul'Ayod

Se da cada 300 días, es decir una vez por año.
Efecto Mágico: Se debilitan hechizos y ataduras mágicas. Algunos portales y teletransportaciones terminan en el abismo.
Efecto Psíquico: Debilitamiento de la fuerza vital en animales.
Efecto Físico: Mala suerte.

Eclipses de Rui

Se da cada 650 días, es decir cada dos años.
Efecto Mágico: Pasiones desenfrenadas.
Efecto Psíquico: Iracundia.
Efecto Físico: Impotencia.

Eclispses de Verd

Se da cada 33 o 66 años días, es decir que cada plenilunio puede haber un elipse total o parcial.
Efecto Mágico: Emergen de los abismos marinos seres abisales capaces de hundir embarcaciones.
Efecto Psíquico: Mareo, vómitos, desorientación.
Efecto Físico: Mareas altas, tormentas y turbulencias marinas.

Eclispses de Alv

Se da cada 500 o 600 años.
Efecto Mágico: Se debilitan las pautas del destino de individuos y naciones. Vulnerabilidad al ataque de fuerzas malignas que tuercen los caminos astrales.
Efecto Psíquico: Cizaña, complot.
Efecto Físico: Revolución, golpe de estado.

Eclipses Solares

En Alora, dado a la gran cantidad de lunas, los eclipses solares son muy frecuentes y suceden más de 100 veces por año. A continuación se enlistan las posibilidades generales en las que un eclipse solar ocurre, pudiendo ser parcial o total, seguidas del efecto mágico que cada satélite le imprime al ocultamiento solar.

Eclipses solares frecuentes: Samaranda, Lo, Ald, Serra, Ort.

Samaranda: 47 eclipses solares por año.
Efecto mágico: El poder de la magia telúrica se incrementa.
Lo: 22 eclipses solares por año.
Efecto mágico: Nevadas, tormentas de hielo.
Ald: 15 eclipses solares por año.
Efecto mágico: Nieblas con portales dimensionales salvajes.
Serra: 10 eclipses solares por año.
Efecto mágico: invocaciones y exorcismos infernales.
Ort: 9 eclipses solares por año.
Efecto mágico: cada dragón del caos puede efectuar un hechizo colectivo para subyugar a pueblos enteros bajo su dominio y exigirles el sacrificio de inocentes.

Eclipses solares menos frecuentes: Tul'Ayod, Rui.

Tul'Ayod: 2-3 eclipses solares por año.
Efecto mágico: Se debilitan sellos y ataduras que mantienen a los portales dimensionales cerrados.
Rui: 1-2 eclipses solares por año.
Efecto mágico: Se crean condiciones favorables para hechizos necrománticos masivos.

Eclipses solares raros: Verd, Alv.

Verd: 1 eclipse solar cada 33 años.
Efecto mágico: Los nacidos durante el eclipse tendrán, deformidades, o un destino fatal y una vida corta.
Alv: 1 eclipse solar cada 100 años.
Efecto mágico: Durante sus eclipses la energía espiritual de pueblos enteros puede ser devorada por los misteriosos habitantes de la luna, produciendo etapas de decadencia civilizatoria.

AETHRA SIDEREA

Alineamientos Lunares

En Alora los alineamientos satelitales son frecuentes. Sin embargo no todas las oportunidades de alineamiento concluyen en una formación óptima; factores como los ciclos nodales, los movimientos de precesión lunares y alineación orbitales determinan si un alineamiento es perfecto o imperfecto. A continuación se ofrecen calculos que plantean un estimado de la frecuencia temporal de cada alineamiento y que puede o no resultar en un evento satelital importante.

Samaranda y Lo se alinean cada 105 días. Casi tres veces al año.
Efecto: Floración y polinización de los cactos y suculentas del planeta.
Samaranda, Lo y Ald se alinean cada 105 días. Casi tres veces al año.
Efecto: Se potencia el poder de los fluidos vegetales.

Sínodos Lunares

Samaranda, Lo, Ald y Serra se alinean cada 1155 días Cada 3 años y 5 meses.
Efecto: Sueños en los que se contacta con antepasados, espíritus tutelares o seres legendarios.
Samaranda, Lo, Ald, Serra y Ort se alinean cada 2520 días. Cada 7 años, seis meses y dos semanas.
Efecto: Lluvias ligeras planetarias.
Samaranda, Lo, Ald, Serra, Ort y Tul'Ayod se alinean cada 2520 días. Cada 7 años, seis meses y dos semanas.
Efecto: un caminante astral puede atravesar los vórtices oníricos abiertos y acceder a los mundos imaginarios de espíritus y dioses sueñan.
Samaranda, Lo, Ald, Serra, Ort, Tul'Ayod y Rui se alinean cada 5460 días. Cada 16 años, cuatro meses y dos semanas.
Efecto: Un hechizo de magia lunar hecho en el momento preciso tiene un carácter permanente.

Conjunciones lunares

El gran siglo

Samaranda, Lo, Ald, Serra, Ort, Tul'Ayod, Rui y Verd se alinean cada 60195 días. Cada 180 años y seis meses.
Efecto: La energía mágica se concentra en puntos de poder que intersectan las magias telúrica, astral y lunar. Estas concentraciones de energía mántica son llamadas maná y tienen la capacidad de otorgar altas cantidades de energía mágica a los hechiceros.

Ekdilosi (manifestación de los eones)

La Gran conjunción de las nueve lunas: Samaranda, Lo, Ald, Serra, Ort, Tul'Ayod, Rui, Verd y Alv.
Se alinean cada 1,099,171,000 días Cada 3,009,627 años.
Efecto: Esta conjunción abre un canal directo al *Durmiente*, entidad que canaliza la fuerza mágica telúrica a todo el mundo. El tiempo que permanece el canal abierto es cuando esta entidad distribuye la magia en el mundo a través de vetas minerales.

Cometas de las épocas

Marvietal: (88 años) heraldo de la hechicería.
Efecto: Aparece una superabundancia de energía mágica libre que todo mago puede utilizar.

Yulduz: (130 años) El astro del Durmiente.
Efecto: Durante la aparición de este cometa la energía producida por los imaginarios y deseos de los seres racionales alimentan al durmiente. Su aparición anuncia conflagraciones entre Aryolai y Zacrubus.

Femvar: (201 años) El cometa de los portales.
Efecto: *Ferweh,* una entidad asociada a los portales dimensionales mueve de lugar a seres vivos y territorios cambiando los vectores energéticos de portales y transformando las lineas ley entre ellos.

Mos: (333 años) Lucero de las hadas.
Efecto: Se forman crisálidas cristalinas que concentran energías mágicas telúricas y astrales. Estos raros cristales, asociados a las *Cronpix*, permiten el transporte espacio-temporal en un área limitada.

Vohran: (666 años) La estrella de la peste.
Efecto: Enfermedades, pandemias.

Fig: (1200 años) La sembradora verde.
Efecto: Su cauda verde, arroja sobre la superficie del planeta la materia de la Via vitae y la biogenósfera de las lunas de Alora, transformando los ecosistemas del planeta con nuevas especies y/o mutaciones.

Faes Voom: (2700 años) el cataclismo feeríco
Efecto: Durante los meses que es visible este cometa las puertas de los inframundos feéricos se abren y las almas de las hadas que no han hallado descanso vuelven para hacer el mal.

Cometas de las eras

Alvor: (5000 años) El cometa de las migraciones.
Efecto: Las nieblas transportan grandes pedazos de territorios y poblaciones desde otros mundos y hacia otros mundos.

Linterna de Grith: (173000 años) La luz del Cazador.
Efecto: El dios y su cohorte de cazadores cabalgan sobre cometas para dar muerte a todos los seres del abismo que encuentren.

Eon: (3 millones de años) La estrella del Destino.
Efecto: Aryolai y Zacrubus lucharán en una gran batalla de efectos catastróficos.

Almalión: (6 millones de años) El cometa del Juicio.
Efecto: Cuando este cometa aparezca el durmiente se levantará de su sueño y dará fin al mundo.

AETHRA SIDEREA

Calendario Angrosiano

- Tiene sólo 10 meses (este calendario es lunar y está basado sólo en los ciclos de Serra (33 días aproximadamente)
- Cada mes dura 33 días excepto tres que tienen 34. No necesita años bisiestos para el año de 333 días de Alora.
- El año comienza en el equinoccio de primavera el primer día del primer mes.

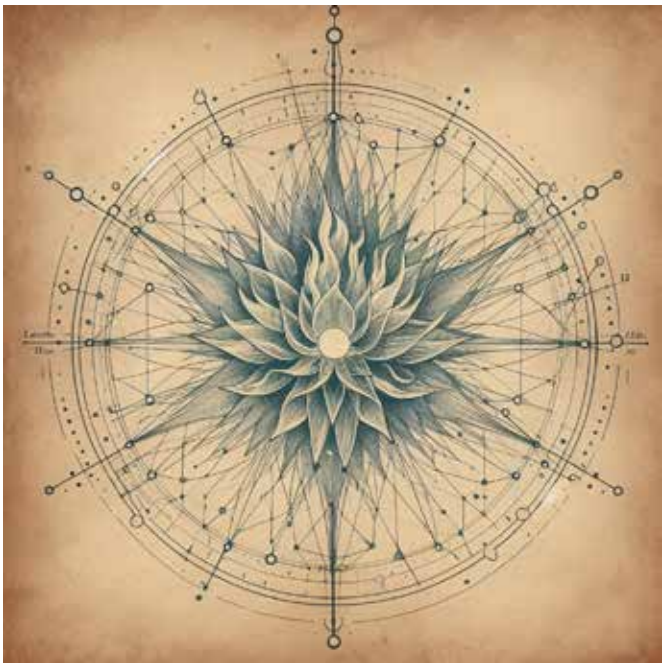
1- Petario. 33 días. Equinoccio de primavera el día 1. La magia telúrica se renueva. Floración del desierto.
2- Eloario. 33 días. Polinización.
3- Pyranio. 34 días. Solsticio de verano el día 17. La magia lunar se renueva. Comienza el monzón
4- Sakanio. 33 días. Caluroso, lluvias
5- Glorkiano. 33 días. Caluroso, declina el monzón
6- Attario. 34 días. Equinoccio de otoño el día 1. La magia astral se renueva. Festividad del Türdetoten (emerge el submundo). Comienzan las secas
7- Nefario. 33 días. Secas
8- Brathilio. 34 días. Solsticio de invierno el día 17. Terminan las secas. Comienzan los fríos.
9- Angrosio. 33 días. Fríos. El día 24 se conmemora el ascenso de Angrosius a la luna Lo. Es el día más frío del año.
10- Grythiano. 33 días. Al final del mes declinan los fríos.

Mardalión, el ánima universal.

En el interior de Alora existe una semilla de fuego puro, llamada Mardalion. Toda la potencia creativa del mundo proviene de este fuego místico, se expande en sus raíces y sostiene la forma del mundo.

La Nónada encontró esta semilla ardiente en las ruinas del mundo antiguo. Era lo único que quedaba con vida. Tomaron la semilla y la plantaron en lo profundo de la ciudad luminosa, luego la rodearon de las piedras resilientes, para protegerla mientras germinaba. Fueron las raíces de esta semilla las que al extenderse le dieron forma al mundo, creando una red subterránea que sostiene la esfera planetaria y vincula sus partes.

La energía del Mardalión es la fuerza que sostiene todo el mundo, la causa primera de la materia y la energía de todo lo existente. Es el alma del mundo,

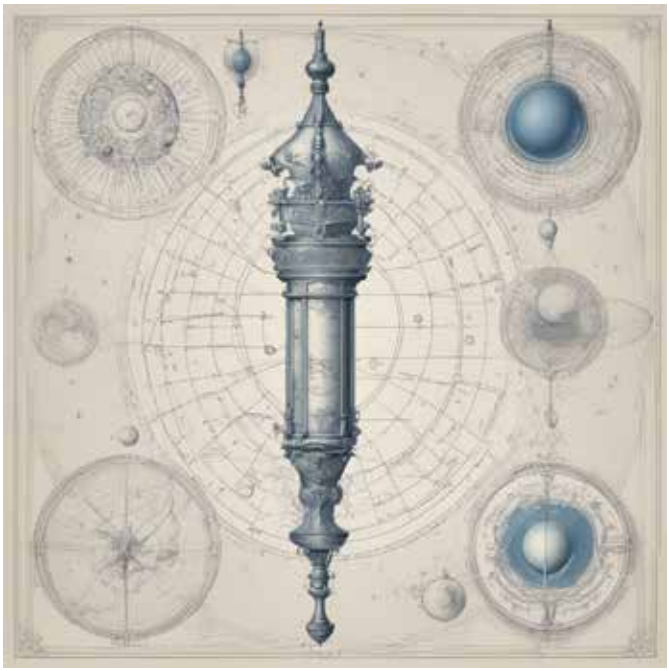


esencia compartida por todos los entes y que es teñida por las influencias de naturaleza, entorno y astros para conformar las particularidades del alma individual.

Casa planetarias

Ligadas a algunos dioses, corresponden a los siguientes elementos, fuego, aire, agua, tierra y quintaescencia (magia). Están en la línea con el sistema lunar de Alora y afecta y son afectadas por las fases de estos satélites.

- El martillo de Pyra (fuego) Se ve como un astro rojo. Fuerza, tendencia al violencia.
- El ojo de Attaris (Tierra) planeta con muchos cráteres y hóstil para cualquier tipo de vida. Desgracia, un destino terrible con un final feliz.
- Laúd de Petar (Agua) Cuando alguna luna se encuentra en su casa, su influencia es dominante en el alma de los nacidos bajo su conjunción.
- Icosaedro inefable (Viento) perfección, orden, matemáticas, puede significar un tipo de profecía ligada a los astros.
- El durmiente (Quintaescencia/maná) incrementa el poder mágico de la luna que se encuentra en su casa.



Constelaciones

Son configuraciones de estrellas que operan como fuerzas importantes energéticas. Cada una tiene una forma específica, una leyenda o un mito que revelan las cualidades simbólicas de su energía
.

a. Los brazaletes de Glork
b. Los cetros
c. Los 50 ojos de duende
d. La semilla de fuego

Estrellas fijas.

Son las estrellas que permanecen siempre en el mismo sitio y que constituyen los puntos de referencia energéticos cosmos, como la estrella Endala Sasara, que es la estrella fija del polo norte y que representa la luz del mardalion de otros mundos.

Estrellas simples.

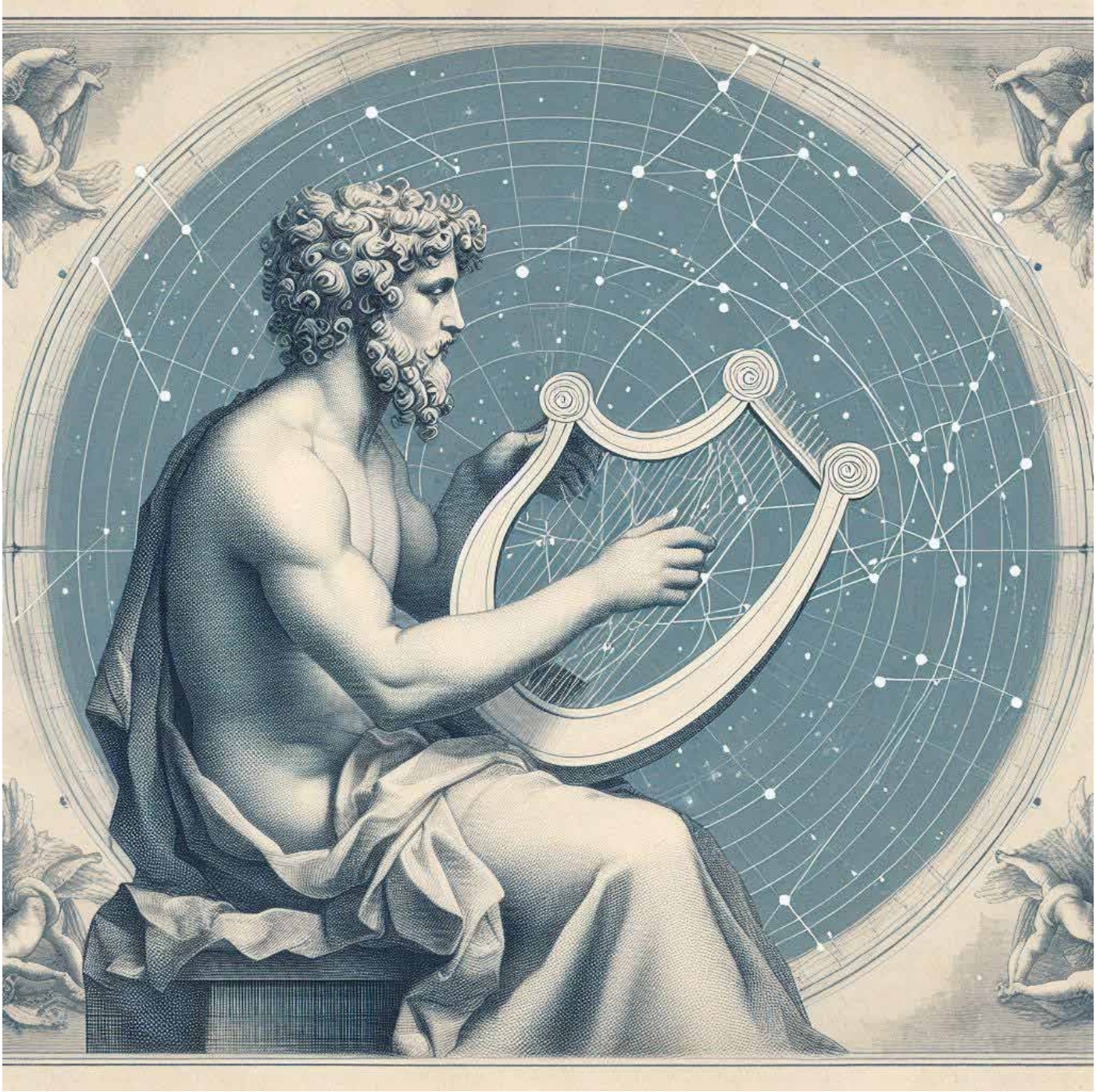
Son aquellas que no pertenecen a ninguna constelación en específico. Entre estas estrellas están considerados los cometas de las épocas y de las eras. Sus influencias son particulares y se deben resolver por casuística.

La obra de Petar.

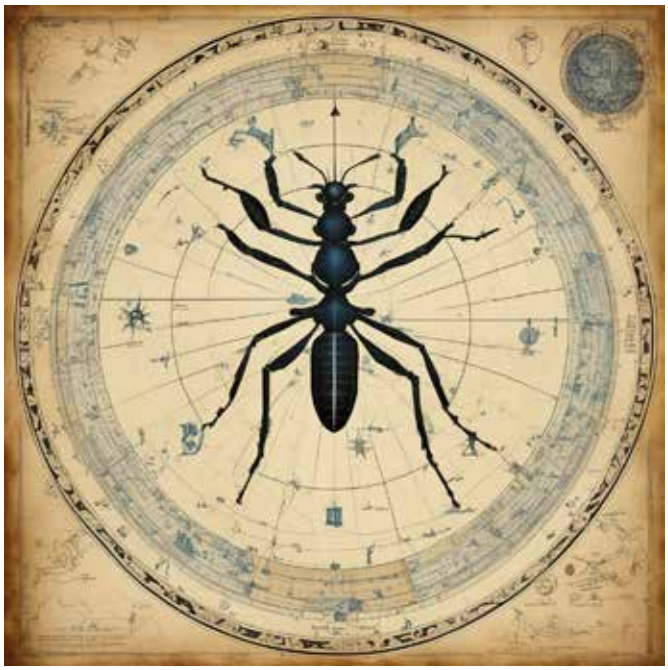
En el principio de los tiempos Petar inspiró al Mardalión y con él como númen creo las constelaciones, que son las fuerzas astrológicas que operan sobre Alora.

Su mayor obra fue el zodiaco solar. Las constelaciones que están la línea que traza el sol en su recorrido aparente. Las conjunciones espirituales más potentes del cielo, de su posición depende los arquetipos que conforman el alma de los seres vivos.

La importancia de estos arquetipos para la tecnosofía es que la hora y las conjunciones astrológicas que rigen el momento del nacimiento de un individuo matizan su alma e inciden en su composición espiritual. Es por ello que desde tiempos milenarios los magos de sangre se interesaron en la astrología a fin de utilizar las almas de los seres vivos en sus rituales mágicos.



ZODIÁCO ALORIANO



Dragón

Del 23 de julio al 22 de agosto.
C.A. Del 17 de Pyranio al 10 de Sakanio.

Dignidad: Las personas nacidas bajo el signo del Dragón son conocidas por su valentía y determinación. Tienen una personalidad apasionada y enérgica, siempre dispuestas a enfrentar nuevos desafíos. Son líderes naturales y se destacan en situaciones de alta presión. Aunque a veces pueden ser impulsivas, su creatividad y entusiasmo les abren muchas oportunidades.

Detrimento: A veces, su impulsividad puede llevarlos a decisiones apresuradas y a chocar con otros debido a su fuerte carácter.

Elemento: Fuego.
Cualidades: Energía, electricidad, actividad, liderazgo y fuerza.
Defectos: Impulsividad.
Polaridad: Positiva.
Astro regente: Ort.
Exaltación: Rana tóxica.
Caída: Escanciadora.

Mantis

Del 23 de agosto al 22 de septiembre.
C.A. Del 11 de Sakiano al 5 de Glorkiano.

Dignidad: Los individuos del signo de la Mantis son equilibrados y observadores. Tienen una habilidad innata para analizar situaciones y tomar decisiones con calma. Son leales y confiables, y su enfoque meticuloso les ayuda a alcanzar sus metas. Aunque pueden ser reservados, su cercanía con la naturaleza les brinda una profunda conexión con el mundo que los rodea.

Detrimento: Pueden ser excesivamente egoístas y dados a utilizar a los demás, lo que puede llevarlos al aislamiento.

Elemento: Tierra.
Cualidades: Equilibrio, feminidad, atención, observador.
Defectos: Egoísmo.
Polaridad: Negativa.
Astro regente: Alora.
Exaltación: Mono.
Caída: Kabinapi.

Flor de Cristal

Del 23 de septiembre al 22 de octubre.
C.A. Del 6 al 33 de Glorkiano

Dignidad: Las personas nacidas bajo el signo de la Flor de Cristal son versátiles y encantadoras. Su naturaleza curiosa y comunicativa las hace atraer a otras personas con facilidad. Son adaptables y pueden encontrar belleza en todas partes. Su creatividad y mente ágil les permiten resolver problemas de manera ingeniosa.

Detrimento: Su naturaleza cambiante puede hacer que a veces les resulte difícil mantener su atención en un solo objetivo o perder el interés rápidamente.

Elemento: Agua
Cualidades: Emotividad, elegancia, encanto, curiosidad.
Defectos: Frivolidad, apatía.
Polaridad: Negativa.
Astro regente: Serra
Exaltación: Escanciadora
Caída: Fénix

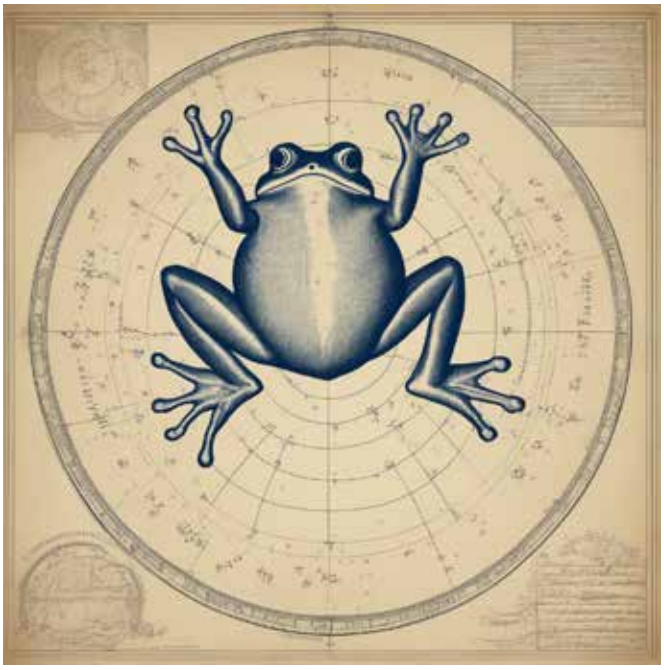
Gallo

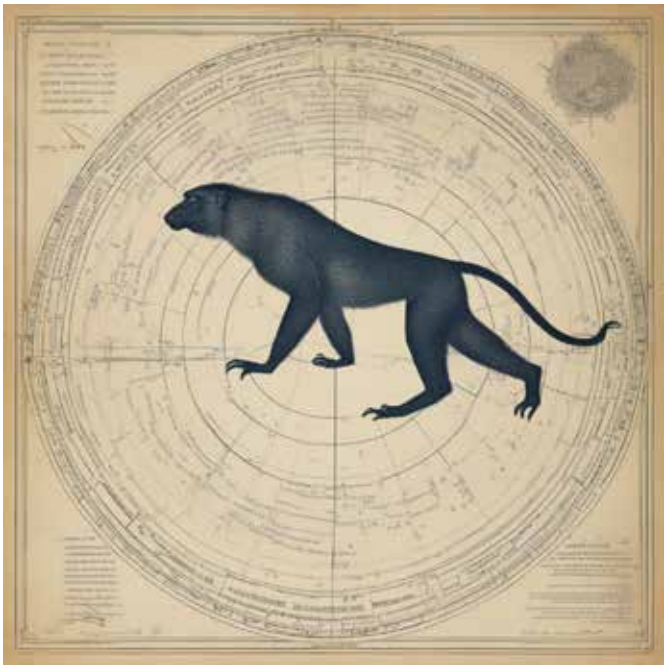
Del 23 de octubre al 21 de noviembre.
C.A. Del 1 al 27 de Attario

Dignidad: Los individuos del signo del Gallo son atractivos y persuasivos. Valoran la familia y el hogar, y son emocionalmente sensibles. Aunque pueden ser cautelosos en nuevas situaciones, su talento les guía hacia decisiones acertadas. Son seductores y tiene una gran habilidad para socializar.

Detrimento: : Pueden ser propensos a sobreestimarse demasiado, lo que puede afectar su capacidad de autocrítica o llevarles a emprender tareas para las que no están capacitados.

Elemento: Viento
Cualidades: Atractivo, seductor, talentoso, persuasivo.
Defectos: Arrogancia.
Polaridad: Positiva.
Astro regente: Ald
Exaltación: Kabinapi
Caída: Cacto





Rana Tóxica

Del 22 de noviembre al 21 de diciembre.
C.A. Del 28 de Attario al 21 de Nefario

Dignidad: Las personas nacidas bajo el signo de la Rana Tóxica son vivaces y enérgicas. Tienen una personalidad cálida que atrae a los demás. Son ambiciosos y siempre buscan oportunidades para destacar. Aunque pueden ser orgullosos, su entusiasmo contagioso los hace líderes naturales.

Detrimento: A veces exigen demasiado a los demás y su deseo de dominio les lleva a ser desleales. Pueden caer en los vicios si se dejan llevar por la ansiedad.

Elemento: Fuego.
Cualidades: Ansioso, conquista, lucha, calidez, vivaz.
Defectos: Exigencia, traición, vicios.
Polaridad: Negativa.
Astro regente: Rui
Exaltación: Fénix
Caída: Ictiocéfalo

Mandril

Del 22 de diciembre al 19 de enero.
C.A. Del 22 de Nefario al 16 de Brathilio

Dignidad: Los individuos del signo del Mandril son analíticos y trabajadores. Tienen un enfoque práctico y lógico para resolver problemas. Son escrupulosos y siempre buscan la excelencia en todo lo que hacen. Su mente aguda y detallista los hace expertos en diversas áreas.

Detrimento: Su perfeccionismo extremo puede llevarlos a ser demasiado dominantes con los demás y manipularles para lograr sus objetivos.

Época del año: Del 22 de diciembre al 19 de enero.
Elemento: Tierra.
Cualidades: Cólérico, escrupuloso, hábil, inteligente, extrovertido, rápido, práctico.
Defectos: Dominante, manipulador.
Polaridad: Positiva.
Astro regente: Tul'ayod.
Exaltación: Cacto
Caída: Hada

Escanciadora 27

Del 20 de enero al 18 de febrero.
C.A. Del 17 de Brathilio al 10 de Angrosio

Dignidad: Las personas nacidas bajo el signo de la Escanciadora son generosas y bondadosas. Valoran la armonía y buscan relaciones sólidas. Tienen un gran sentido de la justicia y pueden ver diferentes perspectivas en situaciones conflictivas. Su naturaleza amable los hace excelentes mediadores.

Detrimento: Pueden ser indecisos y evadir conflictos para mantener la armonía. Si se sienten defraudados por los demás se vuelven mezquinos.

Elemento: Agua
Cualidades: Generosidad, altruismo, bondad, servicialidad, amable.
Defectos: Avaricia.
Polaridad: Positiva.
Astro regente: Verd
Exaltación: Ictiocéfalo
Caída: Dragón

Kabinapi 27

Del 19 de febrero al 20 de marzo.
C.A. Del 11 de Angrosio al 5 de Grythiano.

Dignidad: Los individuos del signo de Kabinapi son apasionados y valientes. Tienen una personalidad intensa y buscan la verdad en todas las cosas. Son determinados y no temen enfrentar desafíos difíciles aún estando solos. Su independencia de pensamiento y cualidades para la exploración los hace excelentes para descubrir secretos ocultos.

Detrimento: Su nerviosismo puede llevarlos a tomar malas decisiones y una vez en ellas caen en estados mentales de negatividad de los que les es difícil salir.

Elemento: Aire
Cualidades: Voluntarioso, autosuficiente, independiente.
Defectos: Nervioso, amorfo, neurótico.
Polaridad: Negativa.
Astro regente: Cinturón de Asteroides
Exaltación: Hada
Caída: Mantis

Fénix 27

Del 21 de marzo al 19 de abril.
C.A. Del 6 de Grithiano al 33 de Grithiano

Dignidad: Las personas nacidas bajo el signo del Fénix son deportistas y aventureros. Tienen una personalidad apasionada y gran atractivo físico que inspira a otros. Son expansivos y siempre buscan nuevas experiencias. Su habilidad para adaptarse a diferentes situaciones los hace resilientes y exitosos en sus esfuerzos.

Detrimento: A veces, su optimismo excesivo puede llevarlos a ignorar los obstáculos y hacerles tomar actitudes autodestructivas.

Elemento: Fuego.
Cualidades: Apasionado, sanguíneo, deportista, afortunado, belleza.
Defectos: Autodestructivo.
Polaridad: Positiva.
Astro regente: Iru
Exaltación: Dragón
Caída: Flor de cristal

Cacto

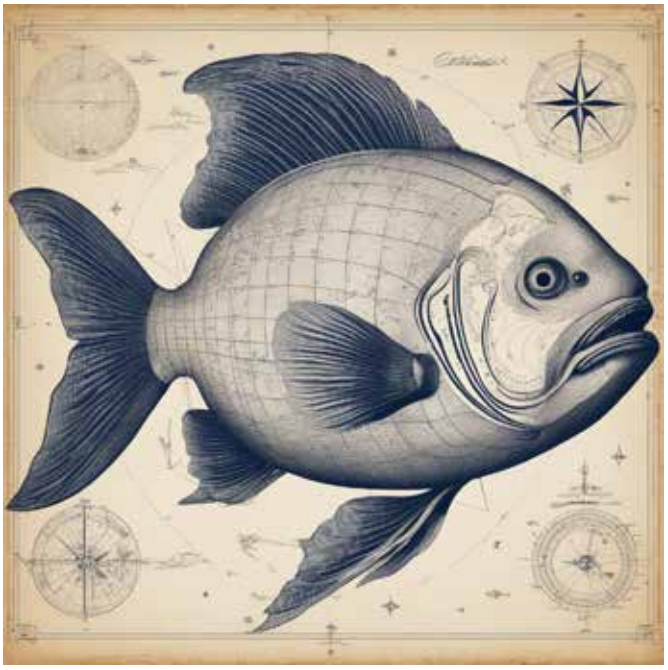
Del 20 de abril al 20 de mayo.
C.A. Del 1 de Petario al 28 de Petario

Dignidad: Los individuos del signo del Cacto son sensibles y perseverantes. Tienen una naturaleza tranquila que les permite enfrentar obstáculos con calma. Son flemáticos y trabajadores, y siempre buscan resultados concretos. Su enfoque constante los lleva a lograr sus objetivos a largo plazo.

Detrimento: Pueden ser tercos y reacios a cambiar de opinión, incluso cuando los hechos indican que deberían hacerlo. Les cuesta trabajo relacionarse con los demás.

Elemento: Tierra.
Cualidades: Calmado, tranquilo, flemático, sensible, seriedad, calculador.
Defectos: Egocéntrico, introvertido,
Polaridad: Negativa.
Astro regente: Samaranda
Exaltación: Mantis
Caída: Gallo

AETHRA SIDEREA



Ictiocéfalo

Del 21 de mayo al 20 de junio.
C.A. Del 29 de Petario al 23 de Eloario

Dignidad: Las personas nacidas bajo el signo del Ictiocéfalo son Sentimentales y profundas Tienen una mente creativa que les permite ver más allá de las normas convencionales. Saben escuchar y valoran la comunidad. Su intelecto agudo y perspicaz les permite encontrar soluciones innovadoras a los problemas.

Detrimento: Su tendencia a cuestionar las normas puede llevarlos a ser vistos como rebeldes o intransigentes en situaciones convencionales. Necesita de largos periodos de descanso.

Elemento: Agua.
Cualidades: Sentimental, inestable, distraído, indisciplinado, habilidad para las artes, sabe escuchar y cambiar de opinión.
Defectos: Flojo, necio.
Polaridad: Negativa.
Astro regente: Alv.
Exaltación:
Caída: Rana tóxica

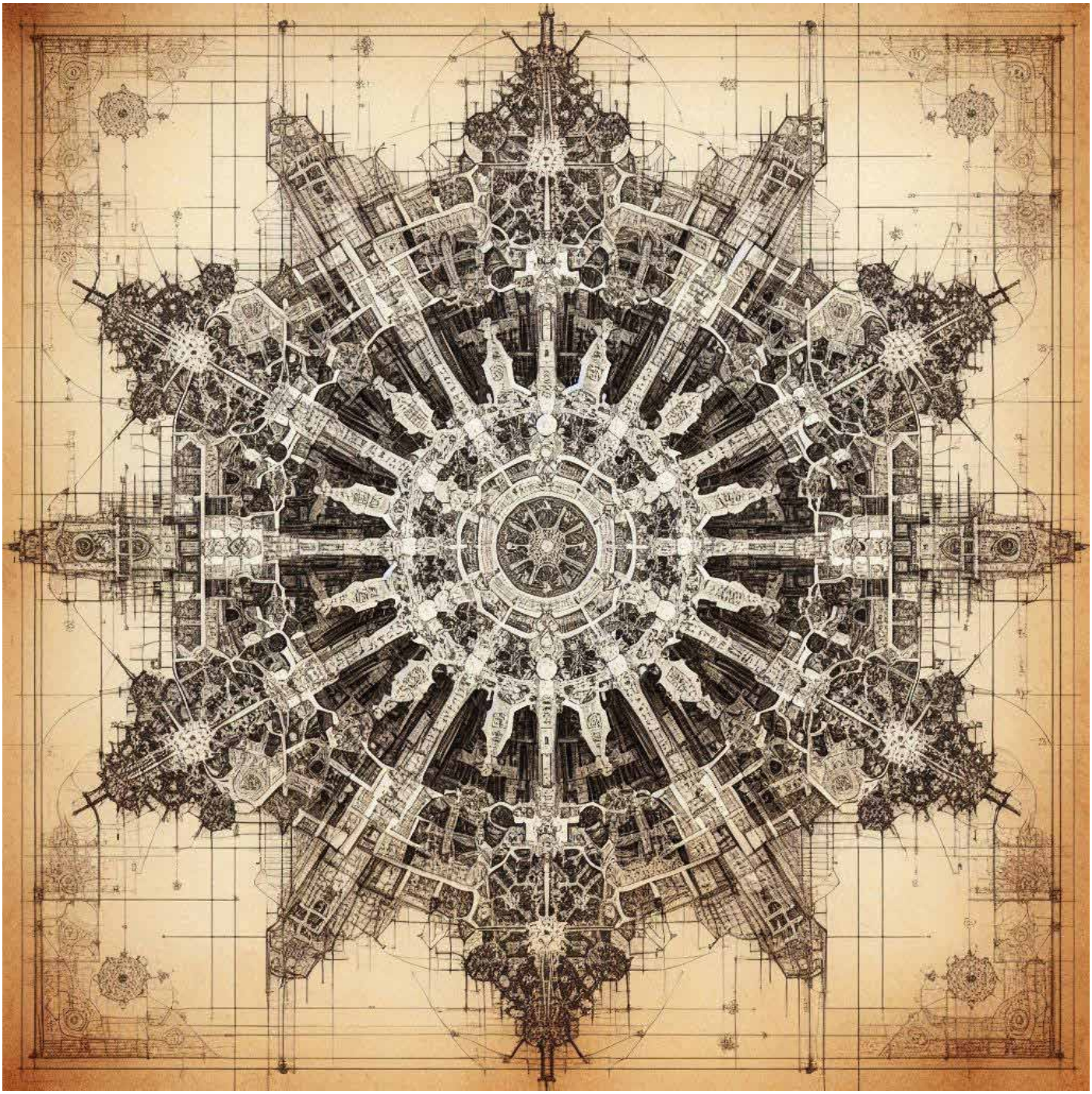
Hada

Del 21 de junio al 22 de julio.
C.A. Del 24 de Eloario al 16 de Pyranio.

Dignidad: Los individuos del signo del Hada son estudiosas y espirituales. Tienen una conexión profunda con el mundo emocional y la intuición. Son abnegados y siempre están dispuestos a ayudar a los demás. Su perfeccionismo y paciencia les llevan a concretar proyectos ambiciosos de largo aliento.

Detrimento: A veces, su sensibilidad puede llevarlos a ser fácilmente heridos emocionalmente y a aislarse de los demás.

Elemento: Aire
Cualidades: Resonancia, conciencia, estudiosa, abnegación, perfeccionista, paciente.
Defectos: Melancolía, tristeza.
Polaridad: Positiva.
Astro regente: Lo
Exaltación:
Caída: Mono



MUSEO TECNOSÓFICO

MUSEUM TECHNOSOPHICUM

Introducción

El museo tecnosófico es un texto destinado a narradores que quieran utilizar los conceptos de la tecnosofía en su mesa de juego. A causa de ello en sus páginas se dan explicaciones didácticas a fin de explicar los conceptos que aparecen en el tractatus tecnosophicus y que expanden la información sobre ellos para de clarificarlos y hacerlos elementos útiles para la narración; sea como factores sustantivos o simplemente como un contexto discursivo que puede o no aparecer dentro del juego.

En sus páginas se encuentra una variedad miscelánea de ítems, que crean una red significante destinada a hacer de la tecnosofía un discurso útil, inserto en el contexto histórico de Alora y contiene diversas áreas;

La pirmera consiste en una explicación de los tipos de esencias metafísicas que corresponden a cada uno de los tipos de seres vivos, sus cualidades y posibilidades tecnosóficas relevantes dentro del juego.

La segunda contiene una explicación breve de los principales procesos tecnosóficos, sus funciones y alcances.

La tercera parte se concentra en aparatos y artefactos comunes y omnipresentes de la revolución tecnosófica, sus principios base y funcionamiento. Incluye también algunos artefactos de mayor calado que pueden ser objetivos o piezas clave de las poéticas narrativas de las mesas de juego.

La cuarta incluye una galería de personajes históricos y míticos que han participado en el desarrollo de la tecnosofía, susceptibles de ser utilizados como "autoridades", puntales contextuales, personajes y/o antagonistas dentro de las narraciones y peripecias dialógicas del juego.

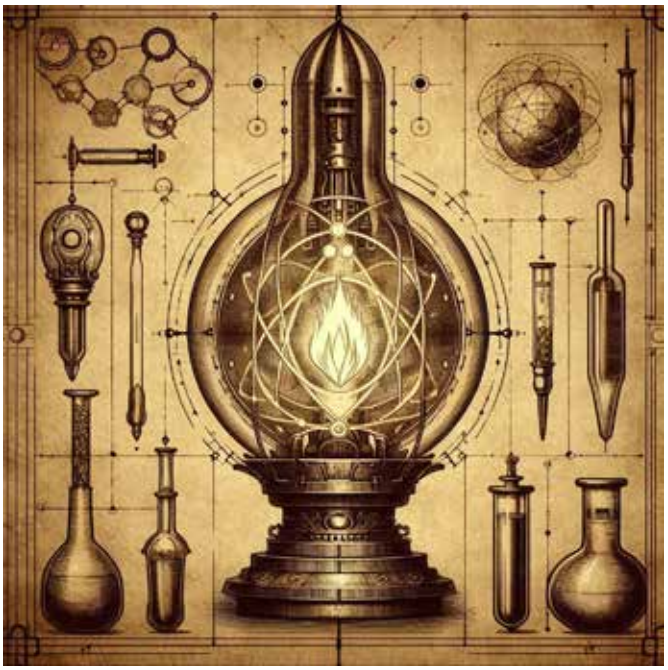
Finalmente, en la quinta sección se añadió un glosario de todos los términos que aparecen en esta publicación a fin de facilitar su utilización.

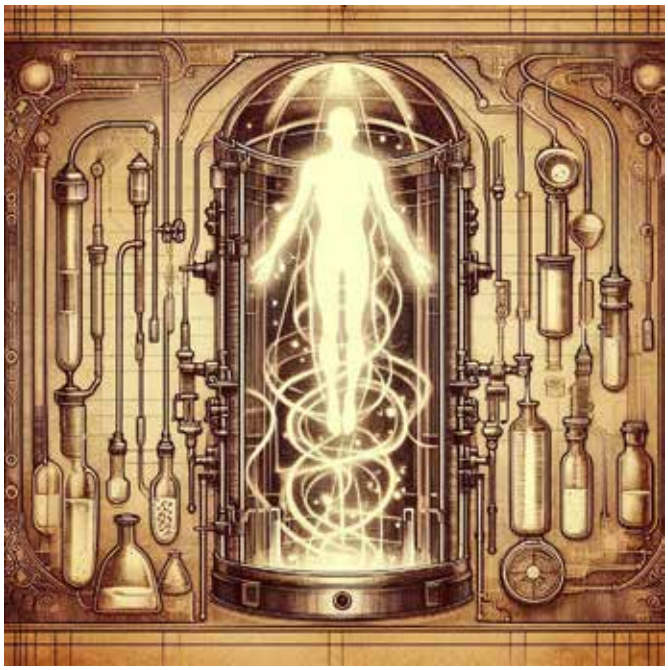
Ligas

Centro de recursos digitales de Alora:

https://drive.google.com/drive/folders/1hM-XzOVOHHEZxq4scYPhk5JrxXTUVFWi?usp=sharing

Tractatus (versión expurgada de juego):





Esencias Tecnosóficas

Mardalión

El Mardalión es la energía constituyente de todos los tipos de espíritus. Poder sobrenatural que aparece en diferentes grados en todos los seres animados e inanimados.

Quintaesencia. Energía espiritual transmisible capaz de ejercerse según la voluntad de su poseedor. "Energía primordial, corazón del mundo, impulso creativo, alma que renace"

Mitológicamente se le considera una semilla-corazón de fuego puro que extiende sus raíces en una red subterránea que sostiene al mundo y vincula sus partes.

Se considera que toda la potencia creativa del mundo proviene de este fuego místico, se comunica a través de canales energéticos (líneas ley) para transferir su energía a todas las formas existenciales de Alora.

En la tecnosofía industrializada se denomina quintaesencia a la esencia sublimada producto de la calcinación a través del fuego negro Zacrubo; aún se debate si tal substancia indestructible es una forma inferior del Mardalión o si por el contrario corresponde en su totalidad a la esencia del fuego puro.

Espíritu

En la tecnosofía la palabra espíritu se utiliza para identificar el alma divina. Este tipo de esencia se caracteriza por tener una inmensa energía espiritual y voluntad que tiene poder y potestad sobre elementos, fenómenos naturales y poderes supranaturales.

Los dioses son los seres supremos, inmortales, eternos, que gracias a su gran poder tienen la autoridad y control sobre el mundo. Como entes tienen personalidad, deseos y emociones y son capaces de comunicarse con los mortales y conmoverse por ellos.

Se dice que los dioses primigenios construyeron la Ciudad Luminosa (Ardaliedin, en la lengua de los elfos) en torno al Mardalion, y que de él obtienen su poder y su sentido.

En el mundo moderno el espíritu sirve para definir tipos de energía tecnosófica cuya fuente proviene de los dioses, como la que es utilizada por los templos fractales para producir electricidad a partir de las plegarias y devoción de los fieles. Pertenecen a esta misma categoría formas de energía extraídas de semidioses y dioses menores.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM

Umbra

Es la esencia de los seres abismales. Estos seres anteceden al tiempo y todas las antiguas leyendas señalan su procedencia del más allá del universo.

Los abismales son entes increados de gran poder provenientes de otros mundos que desean dominar la energía primordial para corromperla.

Son fragmentos defectuosos y debilitados de la *Conciencia de las profundidades*, entidad que emergió desde las tinieblas del caos primordial para devorar la luz del Mardalión. Para la defensa de la semilla cósmica los dioses crearon a partir del fuego puro a los Aryolai para luchar contra este primer abismal, sin embargo la conciencia tenebrosa fue capaz de corromper parte de su energía formando a los Zacrubos. Sólo fueron contenidos y empujados a las profundidades por la melodía luminosa de los ancestros empuñada por la deidad Grith.

El contacto con los abismales crea confusión, incomprensión, envidia, perversidad, sed de poder y locura. Los residuos de su cuerpo son utilizados como combustible (Abismocarburos) y aún no se conocen aplicaciones para su esencia.

Sustancia

Es la esencia de los titanes y sus descendientes. Los titanes fueron los primeros seres vivientes de Alora y se especula que nacieron por la acción del Mardalión sobre la materia elemental inerte.

La sustancia se identifica con la expresión esencial de las fuerzas naturales, como tormentas, terremotos, marejadas, etc.

En la primera edad los Titanes formaron un imperio planetario que rivalizó con el de los dioses aunque en determinadas circunstancias fue capaz de cooperar con ellos contra amenazas comunes como la invasión abismal. Tal imperio cayó como resultado de la guerra entre titanes y dioses. En dicho conflicto los titanes buscaron la ayuda de los Zacrubos y por ello la sustancia muchas veces presente impurezas demoniacas.

La sustancia actualmente se extrae de fuentes fósiles de las que se obtiene Icor, una especie de fertilizante mineral nitrogenado que intensifica la fuerza natural y puede ser utilizado como amalgama para reunir diferentes tipos de esencias.

Psique

En la tecnosofía el término psique sirve para designar la esencia espiritual de los Aryolines. Especie de entes emergidos directamente del Mardalión para protegerse de la *Conciencia de de las profundidades* en la primera edad.

La psique es un tipo de esencia de alto poder energético que tiene mucho en común con la quintaesencia y la misma naturaleza del Mardalión, al ser los Aryolines los avatares de recuerdos, historia, construcción y preservación que se encuentran contenidos dentro del fuego puro.

Teológicamente la psique se considera una especie de anticuerpo de la semilla cósmica que ayuda en el mantenimiento de su fuerza vital.

Desde los principios de la tecnosofía la psique se reveló como una de las energías más útiles y una de las más versátiles; fusión esencial en la forma de fuego Ainadun y energía eficaz para todo propósito. Una de las utilizaciones más versátiles de la actualidad consiste en la Astranet; red neuronal de comunicaciones basada en la comunicación a través de pensamiento Aryolai.

Sombra (Psique)

Es la esencia de los Zakrubos, demonios creados por la corrupción de la *Conciencia de las profundidades* antes del tiempo para atacar al Mardalión y la ciudad luminosa.

La sombra es un tipo de esencia de alto poder energético, que presenta muchos puntos en común con la energía Aryolai, sin embargo los Zakrubos son avatares de destrucción, pulsión de muerte, división, enfermedad y rencor.

Se ha especulado si los primeros Zacrubos fueron una especie de simulacro creado por la conciencia oscura para defenderse de los Aryolai o si por el contrario son corrupciones de los mismos Aryolines, el debate está lejos de estar concluido.

Del mismo modo que su contraparte Aryolai, la sombra fue una de las primeras energías en ser descubierta; en la forma de fuego negro, capaz de dividir los núcleos elementales de la materia y las esencias espirituales así como calcinarlas y destruirlas. Asimismo, como pacto es posible utilizarla para invadir la red Astranet y corromperla o crear redes alternativas dentro de ella como la Abisweb.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM

Aura

Comprende todo tipo de esencia mágica, especialmente aquella que poseen los seres féericos. Tiene una carga energética alta, sin embargo tal carga es difícilmente acumulable o transmisible, lo que ha limitado su utilización tecnosófica.

Existen diversas variedades que corresponden a cada una de las especies feéricas, todas ellas definidas por poseer una relación particular con el ser y estar que les permite trasladarse entre diferentes dimensiones del mundo. La más codiciada es la de las Cronpix, por su capacidad de permitir transformaciones en el campo temporal.

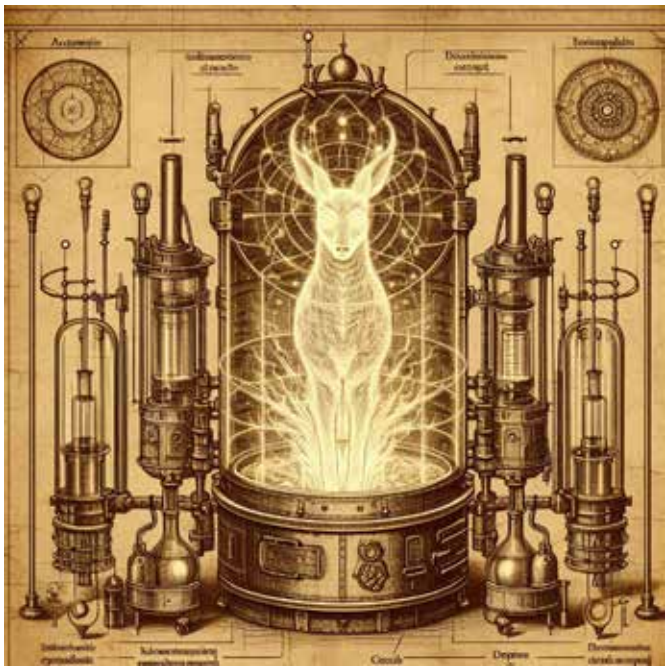
Diversos estudios recientes en el área de la genosofía han experimentado con estas esencias como catalizadores de experiencias oníricas transformadoras en diversos planos interdimensionales, lo que incluye la Astranet. La principal restricción es que gran parte de la energía que posee esta esencia se pierde en el proceso de extracción y por ello sus efectos son limitados. El único caso histórico exitoso fue el de las lámparas amarillas del emperador Angrosius, que demostró su inviabilidad sustentable a largo plazo.

Alma

Es la esencia de los seres racionales, con una carga energética baja susceptible de ser incrementada a través de ejercicios tecnosóficos que involucran la totalidad del individuo (cuerpo, mente y alma).

Una de las cualidades más importantes del alma es su gran versatilidad y capacidad para hacer sinergia con otras esencias. Es notable la capacidad de las bodas místicas de establecer un erotismo energético a través de la interacción entre almas, espíritus y psiques para producir arrebatos espirituales extáticos de índole sexual con los que se genera una cantidad de energía moderada equivalente a las capacidades de los participantes involucrados.

Se ha demostrado que el alma, a través de la coordinación de fe e imaginación puede servir como catalizador para obtener energía de entidades poderosas como Dioses, Aryolai y Zakrubi, sin embargo es necesario contar con grandes cantidades de individuos convencidos ideológicamente de sus creencias para lograr atraer la atención de espíritus y psiques.



Aparición

Es el nombre de la esencia propia de los seres vegetales, asociada al crecimiento y al estar. Tiene una carga energética variable dependiendo de la especie, por ejemplo los Nectaníperos tiene una carga energética alta y el rododendro venenoso una baja.

La esencia vegetal tiene una gran variedad de matices y utilidades tecnosóficas que necesitan de la combinación con otro tipo de substancias para incrementar sus propiedades.

La aparición, como esencia, es la materia de estudio de los Tecno-druidas quienes combinan genosofía y biosofía con fines veterinarios, ecológicos y farmacéuticos.

La principal utilización de la aparición en la industria tecnosófica planetaria consiste en elixires de crecimiento: tamaño, fortaleza, expectativa de vida. En la geriatría se utiliza *ambrosía* vegetal y *sangre de dríada* para rejuvenecer o revertir procesos indeseados de decadencia y envejecimiento. Asimismo *resinas, gomas y ámbares* tiene importantes aplicaciones en la industria genosófica.

Ánima

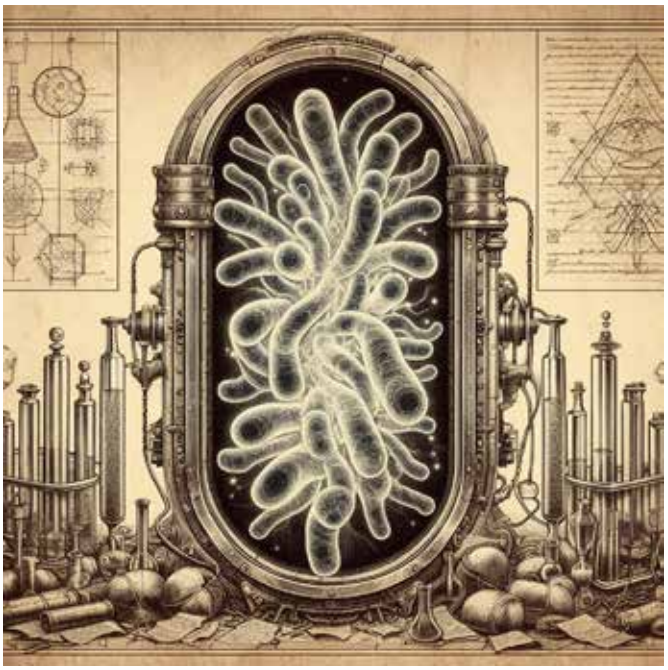
Es la esencia propia de los animales, con un potencial energético mínimo. Se vincula particularmente con el ser y lo sensible.

El ánima es increíblemente plástica y tiene muchos grados de intensidad energética que han sido aprovechados desde épocas remotas en rituales de magia de sangre como componentes y/o catalizadores en la magia telúrica y tecnosofía alquímica.

La utilización de ánimas en la tecnosofía ha sido largamente dejada de lado en favor de las más provechosa tecnosofía psíquica y espiritual, sin embargo en épocas recientes diferentes unidades productivas autónomas de animantes (UPA's) han dedicado grandes esfuerzos para realizar expediciones con el fin de estudiar y clasificar los ecosistemas naturales a fin de aprovechar y clasificar sus ánimas genosóficamente en la industria farmacéutica.

La más importante contribución del ánima a la Tecnosofía es la noción de *Egregore,* o alma colectiva, misma que se encuentra en el centro del diseño de las Astranet y Abisweb.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM



Fantasma

Es un tipo de proto-esencia, una esencia incompleta. Se la ha conceptualizado desde el siglo cuarto de la quinta edad como un fragmento del fuego del Mardalión, una chispa divina. Es la forma de esencia más frecuente entre los entes microscópicos; bacterias, virus y protoplasma. Posee una carga energética ínfima.

Se ha debatido intensamente sobre la naturaleza esencial de estos seres y se ha querido ver en ellos la prueba de que el poder espiritual requiere para su desarrollo del concurso de la sensibilidad, la imaginación y el intelecto.

La energía de estos seres microscópicos es tan ínfima que durante muchos siglos no se les encontró aplicación alguna, a partir de la revolución alquímica de los siglos cuarto y quinto de la 5° edad. Se multiplicaron las utilizaciones de estos seres como catalizadores y fermento de diferentes procesos de transmutación esencial.

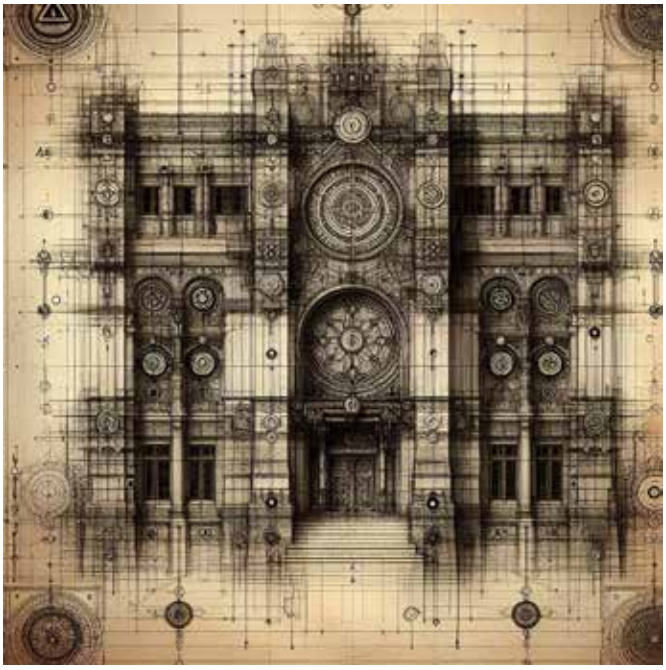
Aun con los fallos judiciales que condenaron a diversos tecnósofos (536-572 de la 5° Edad) , la evidencia que conectó sus experimentos con la peste Zakruba se considera al día de hoy insuficiente.

Espectro

Es la esencia impresa en entes materiales, minerales y objetos inanimados. Tiene una carga energética variable. Fue descubierta por accidente por Telurius en el año 300 de la 5° edad, al notar que los *psico-detectores* contabilizaban energía residual en las *trampas rizománticas* aún después de que espíritus y psiques las hubieran abandonado después de pactar con ellos.

Si bien el espectro se encuentra presente en la naturaleza en diferentes formas de minerales y elementos poderosos, su descubrimiento como esencia residual permitió el ulterior desarrollo de baterías y acumuladores capaces de almacenar la energía producida por la captura de espíritus divinos, aryolai y zakrubi y la posterior extracción fraccional de energía de estas fuentes.

La aplicaciones del espectro en la tecnosofía son muy amplias y casi no hay una disciplina o técnica donde no se utilice alguno de sus derivados: Sofiscopía, alquimia, sofotécnica, genosofía, tecno-druidismo, etc.



Trampas Rizománticas

Rizoma de signos

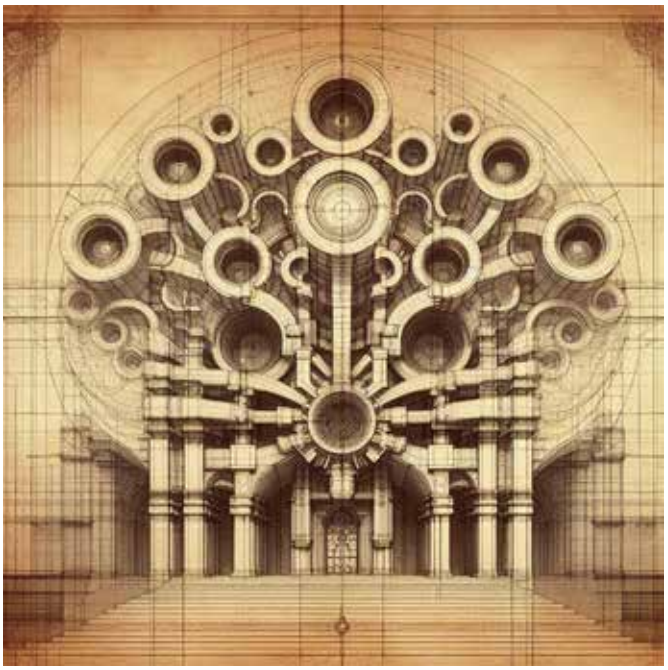
Circuito subterráneo de cámaras diseñadas conforme patrones geométricos y palabras de poder que captan la energía de los seres que los transitan. Se considera no invasivo. Al final del circuito el ente queda libre.

El rizoma de signos se estructura a parir de nodos significativos que son agrupados en torno a un discurso sin puntos centrales, creando una red cognoscitiva que re ramifica sin categorías ni procesos lógicos estrictos interconectándose libremente con cualquier otro punto de la red significante de manera heterogénea.

Esta estructura rompe con la linealidad del discurso lógico escritural, creando una expansión dimensional que en principio establece relaciones complejas entre los diferentes nodos significantes presentes en el plano, susceptibles de múltiples lecturas desde cualquier punto bidimensional; para luego expandirse tridimensionalmente por el espacio arquitectónico multiplicando las posibilidades de lectura exponencialmente. Este recurso es muy eficiente para atrapar momentáneamente en su red semántica a Dioses, Zacrubos y Aryolines quienes se ven atraídos por la red de signos y se demoran dilucidando sus significados.

El tránsito deja una impronta espectral en la estructura arquitectónica que es concebida como un circuito de extracción fraccional de energía espiritual donde diferentes celdas espirituales captan la energía y la circulan a través de circuitos de resonancia hacia acumuladores de alta tensión que la distribuyen a través de redes hasta las terminales donde son necesarias.

Es una fuente de energía confiable y de bajo impacto ecosófico al producir una cantidad de mefitos mucho menor que otras trampas rizománticas.



Laberinto Recursivo

Es un tipo de Laberinto tridimensional sin salida. Todas las cámaras son semejantes en forma, más no en tamaño. Cada cámara está interconectada a las demás por circuitos telúricos que extraen energía esencial hasta consumir totalmente al ente.

Este tipo de trampa rizomántica, se articula en torno a un laberinto circular principal, en donde se encuentran depósitos ocultos de orfebrería electrosófica que van extrayendo fracciones de energía esencial a los entes atrapados y la canalizan a diferentes umbrales. El laberinto cuenta con varios nodos semejantes al primero pero más pequeños, todos estos nodos se conectan múltiplemente formando una red compleja. Cada vez que el ente traspone un umbral debe utilizar su energía espiritual para forzar las membranas energéticas creadas con su propia energía, hasta que finalmente agota gran parte de su fuego interno en el proceso.

Gran parte de la eficacia del laberinto recursivo radica en el diseño de sus proporciones numéricas, geométricas y simbólicas. Calculadas en función de sus correspondencias con Alora, las lunas y las estrellas. De esta escala se deriva la capacidad del laberinto por atraer, atrapar y utilizar la energía de los Aryolai más débiles, como son los Elai, Yakshai y Malakai. La preparación exhaustiva y el sellado hermético son fundamentales para la extracción total de la esencia, en caso de fallar los Aryolai pueden escapar disminuidos, un evento no tan infrecuente, que puede dar origen a eventos de furia vengativa o simplemente en la fuga del ente en la forma de pseudo-hada, pseudo-gutiplunke o como "Caído".

El laberinto recursivo es una trampa rizomántica capaz de producir grandes cantidades de energía útil, sin embargo su impacto en el medio ambiente es muy alto al producir grandes cantidades de mefitos.

Dédalo Hermético

Edificio laberíntico cuyas cámaras, pasillos y estructuras arquitectónicas están inscritas con diferentes sellos arcanos que capturan todo tipo energía espiritual. El dédalo es un continente para que un tecnósofo invoque a los seres espirituales de gran energía, quienes se ven atrapados en los pliegues telúricos de su estructura.

La potencia de este tipo de edificio hermético radica en su materialidad y proporciones geométricas y matemáticas expresadas a través de la antigua ciencia de los sellos goéticos. En el centro de este laberinto tridimensional hay una cámara de invocaciones desde la que se ejecuta la magia ritual necesaria para atraer a los entes. Una vez lograda la invocación el ente queda prisionero en dicha cámara y en sus intentos por liberase va dejando una huella espectral que dota de energía a los diferentes sellos auxiliares. A diferencia de otros laberintos, la cámara en su centro es el comienzo del laberinto, el cual está diseñado como una esponja fractal que poco a poco toma energía del ente mientras recorre el laberinto debilitándose gracias a la acción de los sellos. Este proceso, al tiempo que obtiene grandes cantidades de energía, predispone al ente a la negociación estableciendo un terreno favorable para el diálogo con los tecnósofos a cambio de su libertad.

Algunos de estos laberintos están diseñados para no permitir el escape del ente al final del pacto, sino que deliberadamente están diseñados con dolo para que el tecnósofo no cumpla su parte del pacto (es decir la liberación del ente) con esta violación contractual se busca propiciar la decepción e ira del ente y que buscando liberarse ataque la estructura misma del laberinto, generando más energía en el proceso hasta agotar su esencia, hasta que finalmente agotado el ente se convierte en un "caído". El proceso se logra gracias a barras de control de furgonita, cadmio, boro, etc. que pueden controlar los excesos de energía capaces de desestabilizar el núcleo esencial. La energía calóricaresultante se dirige a generadores de vapor que impulsan turbinas y finalmente son convertidas en otros tipos de energía (eléctrica o mágica). Este tipo de proceso conocido como *nucleodeceptividad* utiliza gran cantidad de agua y no genera polución mefítica, sin embargo su operación es cosotosa y los riesgos que puede suponer la fuga de un ente enfurecido son muy graves.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM

Fractal Reflejante

Trampa que captura a los entes en una estructura laberíntica construida por espejos hechos de materiales que reflejan energía. El proceso multiplica la energía de ente y la dirige contra sí mismo generando una reacción en cadena que produce grandes de energía que , dependiendo de la esencia base del ente, pueden conducir a su destrucción total o degradación espiritual.

La estructura de esta trampa rizomántica tiene como base las cualidades energéticas de diferentes materiales como la casdra o la arrobita las cuales, pulidas en la forma de múltiples espejos colocados esféricamente en el reactor hermético donde se invoca y atrapa al ente. Esta configuración, permite que la energía liberada por los espíritus en sus intentos de escapar no pueda salir y golpee de nuevo al ente provocando así grandes explosiones de energía que le saturan y enervan. La repetición continuada de este proceso crea una reacción en cadena que libera grandes cantidades de energía en la forma de calor, mismas que son conducidas a generadores de vapor e impulsan turbinas mecánicas. Esta energía mecánica luego es traducida por grandes dinamos en energía eléctrica. Una vez lograda la colocación de un ente de alta energía en el reactor y producida la reacción en cadena el proceso de liberación de energía puede durar varias décadas dependiendo del poder total de la entidad antes de que deba sustituírsela.

Algunos contratos de tecnosofía consensuada estipulan que la entidad en lugar de ser consumida y degradada espiritualmente sólo cumplirá un servicio que oscila d 10 a 20 años como promedio para luego ser liberado. Este tipo de arreglo es usual en sociedades religiosas .

Principales procesos tecnosóficos

Disolución

La esencia es mezclada con linfa de dragón. Este disolvente universal separa los componentes primarios de la esencia de sus componentes secundarios y los aísla unos de otros. Una vez realizado este proceso los diferentes componentes puede ser separados por métodos físicos (Decantación, sedimentación, centrifugado etc. Una vez separados todos los ingredientes el resultado obtenido se denomina esencia elemental.

Fisión Zacrúbica

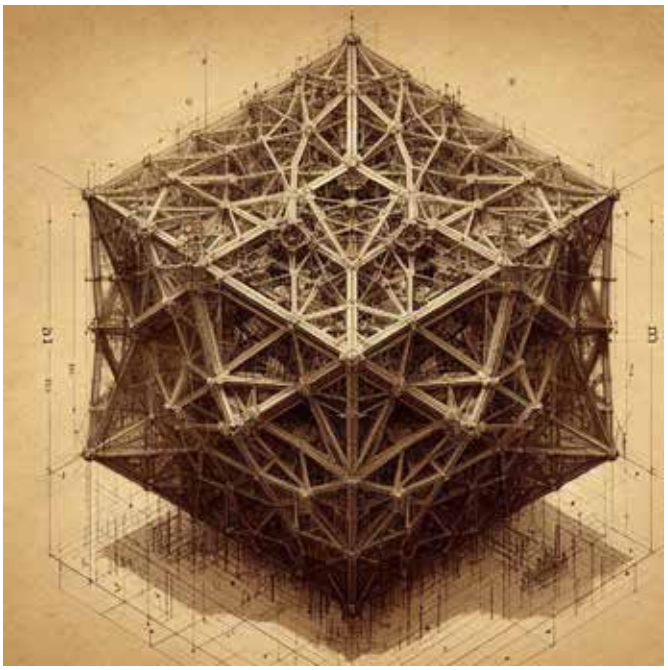
Es la acción destructiva del fuego negro de los Zacrubos capaz de calcinar y destruir las esencias de menor poder energético. Cuando se hace de manera controlada sobre esencias previamente disueltas en linfa de dragón (Esencias elementales), la abrasión demoniaca incinera los residuos indeseados dejando una substancia primigenia llamada *Quintaesencia*.

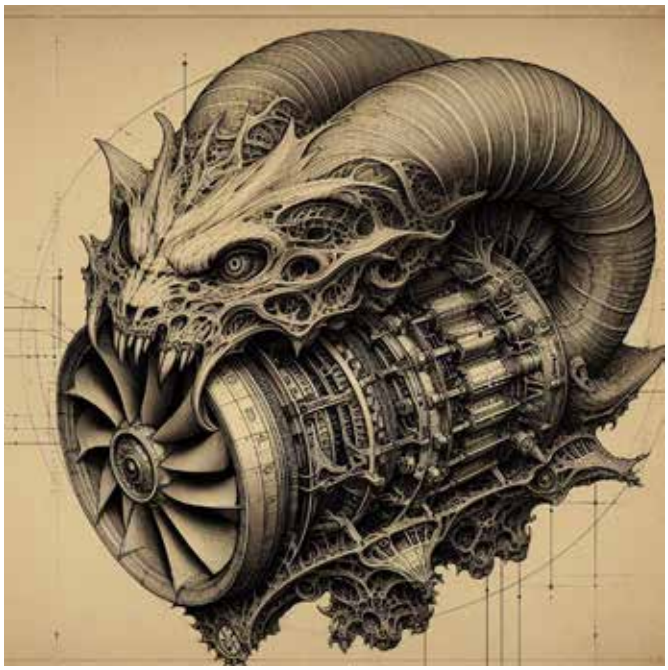
Fusión Aryolai

El fuego Aryolai es capaz de purificar y depurar esencias espirituales de bajo contenido energético eliminando la corrupción Zacruba y abismal.
Cuando este fuego es ejercido sobre la quintaesencia en unión a otras esencias elementales es capaz de unirlas espiritualmente formando nuevos compuestos incluso aquellos que no se encuentran en la anturaleza.

Bodas místicas

Es la producción de energía espiritual a través del ejercicio sexual. Este tipo de sexo no tiene como objetivo el orgasmo ni el placer carnal, sino la circulación de la energía esencial de sus participantes para lograr una estimulación conjunta que desemboque en el éxtasis. En este estado se produce una sincronización de las fuerzas psicológicas capaz de generar un incremento en la fuerza espiritual de los participantes, quienes gracias al entrenamiento constante eventualmente podrán transformar esta energía en otras formas útiles.





Instrumentos tecnosóficos

Estructura Hermética

Se refiere a todo tipo de edificio, máquina o artilugio diseñado para contener la esencia energética impidiendo tanto la salida como la entrada de nuevas influencias esenciales. Son estructuras consustanciales a las trampas rizománticas aunque en la actualidad sus funciones y diversificación se han ampliado para designar a todo tipo de contenedor energético; tanto si su función radica en atrapar a un ente espiritual como si se utiliza para almacenar, transportar o distribuir algún otro tipo de energía resultado de la conversión posterior de la esencia de alguno de estos seres.

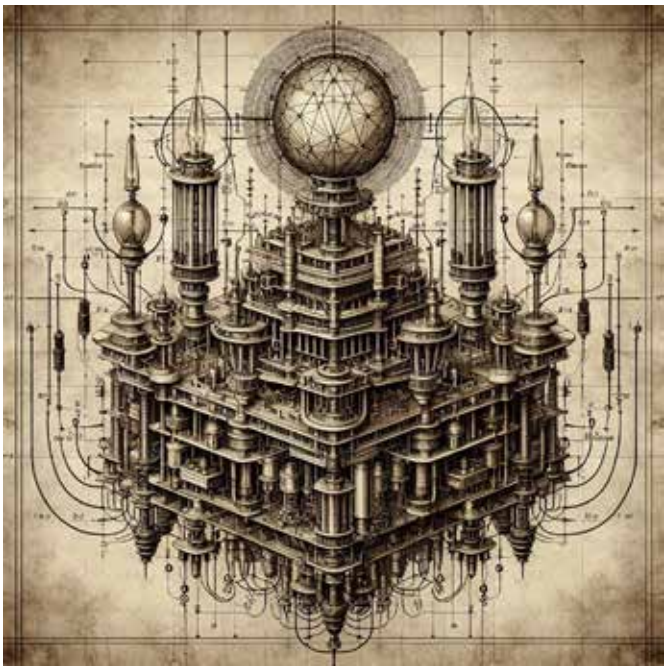
Algunos tipos se han diseñado con la función específica de convertir la energía espiritual en otro tipo de energía, por ejemplo la energía eléctrica. En estos casos el artefacto contiene una celda (o celdas) en donde se coloca la esencia y diferente polos para convertir esta fuerza primaria en energía útil.

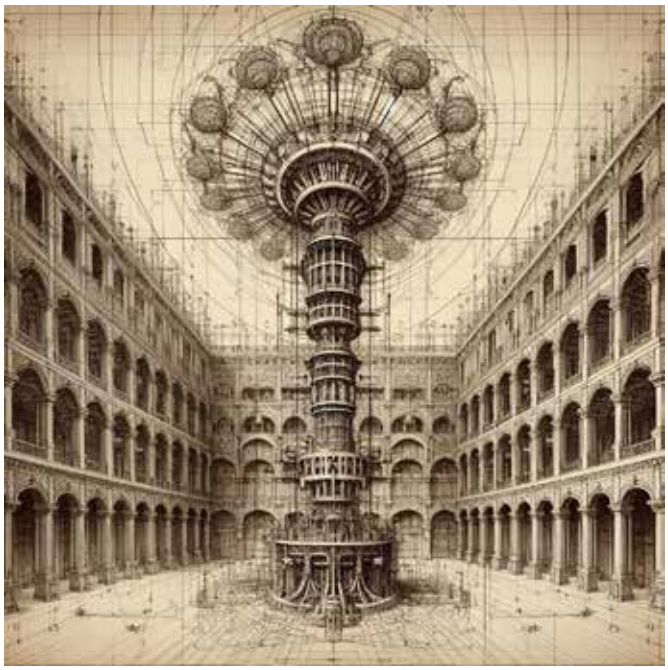
Reactor Quintaesencial

El reactor quintaesencial es un artefacto capaz de convertir la esencia espiritual en energía mecánica. Su funcionamiento radica en la calcinación de diferentes esencias no zacrúbicas inyectándolas a presión a una cámara de calcinación en donde entran en contacto con metales impregnados de esencias demoniacas a partir de sellos arcanos. En la cámara de calcinación la esencia es quemada por la acción controlada del fuego negro, liberando energía que impulsa sus pistones en un movimiento lineal y luego, gracias la unión de los pistones con bielas a un cigüeñal, es convertida en movimientos circulares.

Una versión de menor tamaño del reactor quintaesencial es el motor esencial, cuyo funcionamiento es muy semejante pero utiliza esencia elemental en lugar de quintaesencia y su funcionamiento elude el uso de fuego negro al trabajar con chispas eléctricas para crear las explosiones en la cámara de calcinación.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM





Generador de Campo Esentrónico

Máquina que crea un campo de energía espiritual y eléctrica combinada, utilizada para la protección y el trabajo energético. Proporciona un entorno controlado para el estudio de las interacciones entre energías eléctricas y espirituales, permitiendo avances en la ciencia esentónica, ademas de generar escudos de energía que protegen áreas sagradas, templos y personas de amenazas espirituales y físicas.

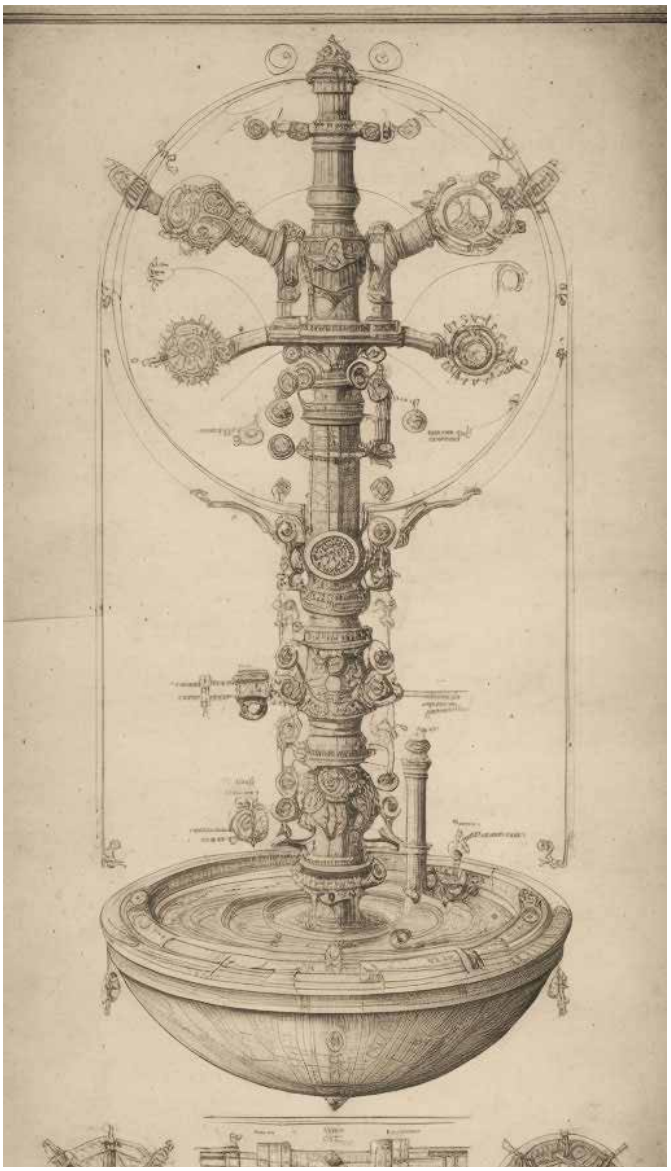
La Esentrónica es una ciencia que explora la intersección entre la esencia espiritual y la energía eléctrica. Estudia variables clave como el Campo Essentrónico (interacción entre esencia espiritual y electricidad) y el Conducción Spiritrónica (capacidad de conducción de energía espiritual). Investiga también la Resononacia Electro-Esencial (frecuencias armónicas), Carga Esentrónica (cuantificación de energía espiritual), y la conductividad Electro-esencial (conductividad de materiales). Esta ciencia proporciona un marco científico para el aprovechamiento y la manipulación de la energía esencial y eléctrica.

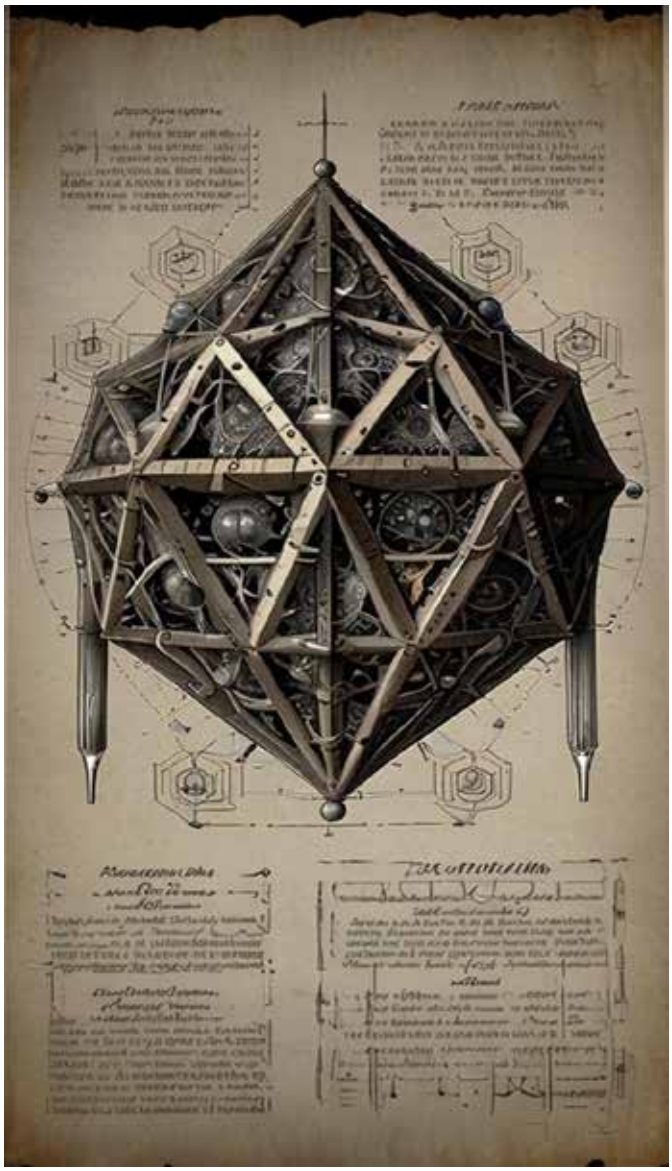
Templo Fractal de Energía Esentrónica

El Templo Fractal utiliza su geometría para amplificar y refractar la energía espiritual captada a través de plegarias. La estructura dinámica ajusta automáticamente sus capas para optimizar la captación de energía de entidades espirituales. Las plegarias colectivas actúan como catalizadores, induciendo a las entidades a liberar fracciones de su energía, que son captadas por conductos especiales en el templo.

Esta energía esentrónica es transformada en electricidad pura mediante un núcleo de conversión que equilibra y estabiliza las vibraciones espirituales. La electricidad generada se almacena en baterías especializadas y se distribuye para alimentar sistemas eléctricos o para rituales dentro del templo.

El Templo Fractal no solo proporciona una fuente continua de energía limpia, sino que también potencia rituales y ceremonias al fusionar tecnología avanzada con prácticas esotéricas para crear una solución innovadora y sustentable de energía.





Fuente de Ainarcana

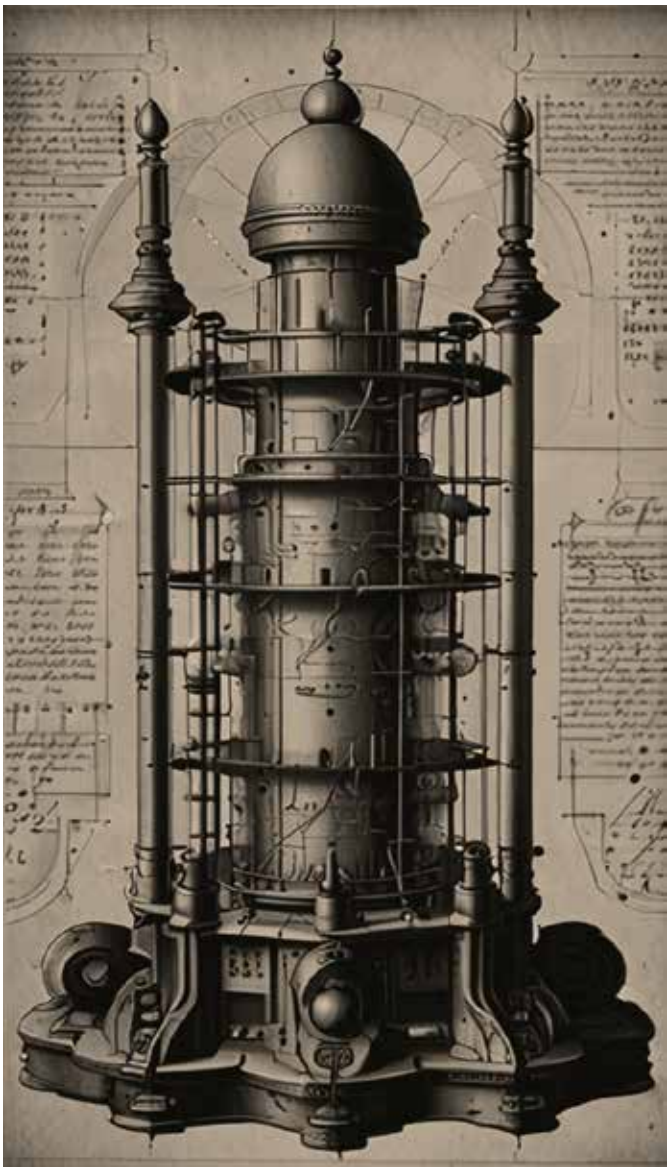
Es un dispositivo místico y tecnológico que refina la esencia de seres de Alora en elixires transformadores. Consta de una cámara de condensación recubierta de cristales de quimera que amplifican las energías espirituales de las esencias elementales. Estas son conducidas a través de filamentos de arrobita que funcionan como catalizadores. El proceso involucra la disolución purificadora de la esencia y su posterior destilación.

Los elixires resultantes pueden alterar la esencia de los ser vivos o transformar la materia, modificando sus propiedades y capacidades. Es crucial en la creación de elixires y artefactos tecnosóficos en Alora.

La Piedra Rizomática

Artefacto legendario, considerado la piedra filosofal de Energía Esentrónica. Está formada por la mezcla de diversos elixires refinados en la Fuente de Ainarcana. Su proceso de creación implica la fusión de elixires de diferentes esencias, como la vitalidad de los dragones, la resistencia de los titanes y la sangre de semidioses. Sus componentes materiales incluyen cristales de quimera para estabilizar la energía, filamentos de Krish y matrices de arrobita para amplificar su potencia. La Piedra Rizomáthica puede ser utilizada para potenciar habilidades mágicas, alimentar maquinaria tecnosófica y transformar la materia, convirtiéndose en el núcleo energético de los dispositivos más avanzados y las prácticas alquímicas más ambiciosas.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM



Athanor

Es un horno alquímico de alta sofisticación donde diferentes elixires son sublimados para producir una fusión anímica, generando la quintaescencia. Este elemento sintético está vinculado al Mardalión y es capaz de otorgar omnisciencia, omnisapiencia y omnipotencia a quien pueda controlarlo, ofreciendo un poder ilimitado y conocimiento absoluto.

El Athanor utiliza componentes internos como crisoles de hueso de dragón para mantener temperaturas extremas, fuego Aryolai y conductos de Casdra para canalizar las reacciones alquímicas. En este artefacto la esencia de las almas se purifica y se amalgama creando una forma de quintaescencia sin el concurso del fuego negro Zacrubo.

Manantial Hidrosófico

Es un desalinizador tecnosófico que convierte el agua salada del mar en agua potable utilizando la energía esencial de los ángeles. Este dispositivo cuenta con un núcleo de cristal angelical que canaliza la energía esentónica, activando un proceso de purificación. Internamente, el desalinizador posee filtros de cerámicas acústicas que eliminan las impurezas a través de la sintonización vibracional, conductos de platino para la conducción de agua, y un sistema de condensación que recoge el agua desalinizada. Las esencias angelicales generan una barrera de energía pura que separa la sal y otros contaminantes, permitiendo que el agua dulce emerja cristalina y lista para el consumo humano.

Principales tecnósofos

Doldo Lotofresco (174-266)

Explorador, aventurero y autor célebre. Recorrió y mapeó los laberintos subterráneos de los Dordix. Se enfrentó a los ictiocéfalos Dorados, visitó la corte del último reino de los poetas y descubrió el Faro de Lobos.

Célebre como escritor por la publicación del *tratado de las ciudades Rizomáticas*, el cual fue un compendio de magia trascendente que definió los rudimentos de las trampas rizománticas como una serie de diseños geométricos que representaban al microcosmos y macrocosmos y que integraban estructuras fractales en una superficie de composición rizomática, "trampas de energía mágica y telúrica". Este libro inspiró la edificación de diversas torres cuyas cúpulas estaban edificadas conforme a los principios de su tratado y cuya finalidad era atrapar energía.

Lotofresco fue señalado en diversas ocasiones como falsificador, embustero, e incluso plagiario, acusaciones a las que no contribuyó el aura de misterio sobre él mismo. Se desconoce donde fue enterrado e incluso hay dudas sobre la veracidad de su retrato, rostro que se atribuye a su sobrino segundo.

Lirana Corda (476-Presente)

Hechicera, autora de la nueva teoría de las trampas rizománticas, utilizada para atrapar Zacrubus y utilizar su esencia para la curación de enfermedades.

En el año 699 fue responsable del mayor desastre tecnosófico del que se tenga memoria. Como consecuencia de una fuga de Zacrubus en las cámaras herméticas de un reactor se provocó una lluvia contaminada de esencia demoniaca que provocó numerosas muertes, mutaciones y trastornos en diferentes planos y dimensiones de la existencia.

Se redimió parcialmente al conducir una plaga de langostas fosforescentes hacia la estratósfera en el año 711.

Actualmente conformó un equipo de defensa planetario conocido como el *Escuadrón Meridiano*, que se encarga de luchar contra las amenazas producidas por los malos manejos tecnosóficos.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM

MANDALENA (323-390)

Autora de las *Moradas Tecnosóficas,* y *Prisca Sophía*, fue una monja de Ciudad Bahía. Proveniente de una de las familias más ricas del puerto cuya fortuna se debía al comercio de componentes para los *manatiales hidrosóficos*, fue ascendida a Abadesa del convento del Sagrado Icosaedro de Nefarios a la edad de 32 años.

Heredó la fortuna de su familia después de que el primogénito muriera en el mar en un naufragio y con ella financió el primer Templo Fractal de Samaria. A fin de potenciar la energía obtenida por este templo dedicó su vida al apostolado, organizando la estructura interna del convento bajo su mando en una red de misioneras muy competente. Como parte de esta labor imprimió diversos antifonarios y catecismos contribuyendo grandemente a la eficiencia energética de la ciudad y reorganizó diferentes iglesias de la zona a fin de establecer un servicio litúrgico ininterrumpido.

Al morir dejó toda su fortuna a la curia local de Nefarios, misma que después de varias fusiones corporativas, se integró a la jerarquía eclesiástica que mantiene el monopolio de la energía eléctrica en Ciudad Bahía.

TELURIUS (248-346)

Erudito originario de Syneresëa en el antiguo reino de los poetas, fue educado en arquitectura, arte, ciencia y filología. En su juventud, impulsado por la lectura del tratado de Doldo Lotofresco, viajó por las costas del mar de Maradazan visitando las ciudades en donde se habían construido las primeras trampas rizománticas, a las que estudió rigurosamente analizando su estructura geométrica, matemática y estructural.

Posteriormente publicó el libro titulado *El misterio de las trampas rizománticas* en el que vertió la experiencia práctica de los primeros constructores de trampas a los que sumó sus propias ideas arquitectónicas. Entre las que destaca el *rizoma de signos*, y un método preciso para la colocación de las trampas, en función a su alineación a nodos telúricos de las lineas ley.

Su principal aporte a la tecnosofía consiste en la integración del lenguaje a la estructura misma de las trampas como una red semántica integrada a sus espacios tridimensionales. Esto dotó a las trampas de una mejor captación espiritual y aumentó considerablemente su rendimiento.

Las cuatro reinas tecnosóficas

Aelia Alba (323-501 de la 5° edad)

Mixy monja de Pyra. Como muchas otras mujeres de su época ingresó a los monasterios fortificados de Pyra para sustraerse de las terribles incursiones de los saqueadores del aire.

En el año 357 Aelia fue herida gravemente en una escaramuza contra los furgonitas a consecuencia de una transacción para comprar agua a un aquamante trashumante. Baldada y con graves crisis de epilepsia, se volvió ermitaña y se interesó por una tecnosofía curativa impregnada de misticismo. En las primeras décadas del siglo cuarto, Aelia experimentó la *Transiteración* o éxtasis místico en la que fue visitada por las nueve Deusaryas, aryolai al servicio de Pyra, quienes una a una la tocaron con su fuego y la impregnaron con parte de su esencia divina. Curada y transfigurada escribió el tratado *Rizoma del fractal interior,* en donde describió los procesos de la Fusión Aryolai, que consiste en unir diferentes esencias espiritualmente gracias a la acción del fuego puro.

Declarada santa a su muerte, en su honor la fusión Aryolai recibe el nombre de *Albedo.*

Severa Domina (516-570 de la 5° edad)

La identidad de Severa Domina no ha sido acreditada con documentos que comprueben su existencia. Se considera plausible la teoría de Vitalis que propone que la Domina histórica no sea otra que Lirana Corda y que imprecisiones de las fuentes propiciaran una confusión literaria. La objeciones a esta teoría radican en los trabajos del erudito Calixto quién considera que la identificación de Corda con Domina plantea conflictos éticos insalvables, puesto que diversas fuentes señalan a Severa como una de las causantes de la peste.

Severa Domina fue una hechicera de sangre especializada en la invocación demoniaca. En su incesante carrera por incrementar su propio poder y lograr una fuente mágica de mayor confiabilidad e intensidad descubrió la Fisión Zacrúbica. En este proceso la esencia es sometida a la acción del fuego negro para separar los elementos diferenciados que la constituyen y obtener un producto llamado *Quintaesencia* en el cual desaparecen las particularidades de la personalidad y experiencia de los seres y sólo permanece la energía primordial indestructible.

La fisión esencial es llamada *Dominatio.*

MUSEUM TECHNOSOPHICUM

Marcella Nigra (226-299 de la 5° edad)

Fue una gran demonóloga, que se empeñó en atrapar y destruir demonios con la finalidad de curar a personas poseídas por estos malos espíritus.

Para ayudarse en sus investigaciones creo los primeros *psico-detectores* utilizando algunos diseños y conceptos descritos en el *Tratado de las Ciudades Rizománticas*. Estos artefactos fueron diseñados para detectar la carga metafísica en el aura de los individuos y con ayuda de ellos y después de arduas experimentaciones, descubrió que la linfa de dragón, encargada de la respuesta inmunitaria de esta especie y que le hace inmune al control, enfermedad o sugestión por entes metafísicos, era también capaz de separar y destruir las impurezas en la esencia y crear una substancia anímica neutra que retenía sus cualidades energéticas: la *esencia elemental*.

En su honor los procesos de disolución a través de linfa de dragón se llaman *Nigreido*.

Aetheris Mater (153-221 de la 5° edad)

En la confusa centuria que siguió al *Gran Apagón* aparecieron diversos cultos que intentaron mitigar las terribles consecuencias de la sequía mundial. Uno de ellos, el movimiento de los Aetherios, se distinguió por una gran libertad sexual utilizada con fines energéticos.

Sus miembros utilizaban diversas invocaciones para atraer a los Ariolai y Zacrubi con la intención de intercambiar favores a cambio de diferentes ofrendas. Aetheris Mater fue una iniciada en el culto que se percató de que los intercambios sexuales entre los adeptos y los espíritus liberaban una mayor cantidad de energía que aquellas en las que el sexo no estaba presente. Con base en sus observaciones escribió la doctrina de las *Bodas místicas*, misma que decantó las bases para la utilización del deseo material como catalizador para la obtención de energía espiritual. A partir de sus enseñanzas la mística erótica se convirtió en una vía para obtener energía tecnosófica.

En conmemoración suya el sexo energético se denomina *Aetherea*.

Tecnósofos Inmortales.

Lazzareti (270-Presente)

Fue unos de los primeros tecnodruidas. Se le atribuye haberse vuelto inmortal destilando la esencia del fuego verde. Definió la tecnosofía como una filosofía del poder. Influido por la teoría del mundo-red estableció que el verdadero secreto de la tecnosofía es la transmutación de sí mismo.

Estableció que la gran obra tecnosófica es destilar la esencia que desplaza al tecnósofo de su realidad ordinaria y le otorga acceso a realidades escondidas de la materia y la energía en donde lo etéreo, lo astral y los físico se entrelazan en la totalidad.

Su visión de esta red existencial tecnosófica buscó contestar el dilema sistémico entre las partes y la totalidad asumiendo que la respuesta no depende de la identidad esencia, (a menudo confusa para los sentidos mortales) sino su posición, localización y funcionamiento dentro del sistema de la red existencial.

Omahina (500-Presente)

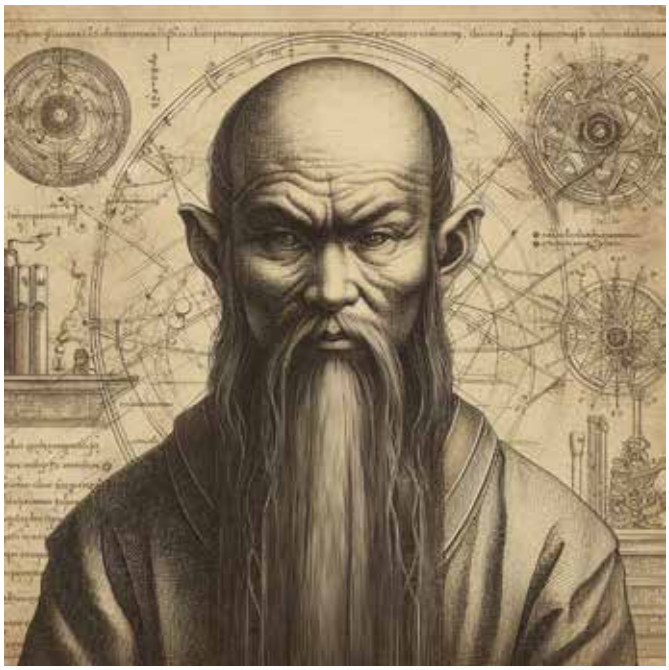
Hechicera y biósofa. Participó en la expedición al abismo del año 531, donde pactó con Rafizz Dareesh, uno de los príncipes demoniacos subterráneos para describir los holotipos de los seres que habitan en el entorno subterráneo.

Fue una de los dos únicos supervivientes de la expedición. Volvió a la superficie donde participó en la mejora de los dédalos herméticos utilizando sus conocimientos del idioma abismal aplicados a la conformación de circuitos goéticos para apresar a los Zacrubos.

Presa de una extraña enfermedad producto de su paso por los abismos subterráneos, se concentró en la invención de una nueva ciencia llamada necrosofía; síntesis entre la nigromancia, demonología y tecnosofía. Su principio fundamental es que "No existe la muerte, puesto que la esencia no se destruye, sólo se transforma dentro del Mardalión, que es un ser vivo".

La necrosofía busca la reanimación de cuerpos muertos a través de la aplicación de fracciones esenciales almacenadas en dispositivos especiales para tal fin.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM



Conde de Sant Armine (417-Presente)

Geómetra, discípulo de Katasatasius Kosmou, desarrolló las primeras estructuras herméticas capaces de almacenar la energía espiritual capturada en las trampas rizománticas. En su *Trinosofía* definió el conocimiento tecnosófico como un don revelado del Mardalión que funde materia, razón y espíritu, unidad que llamó *nimbo*.

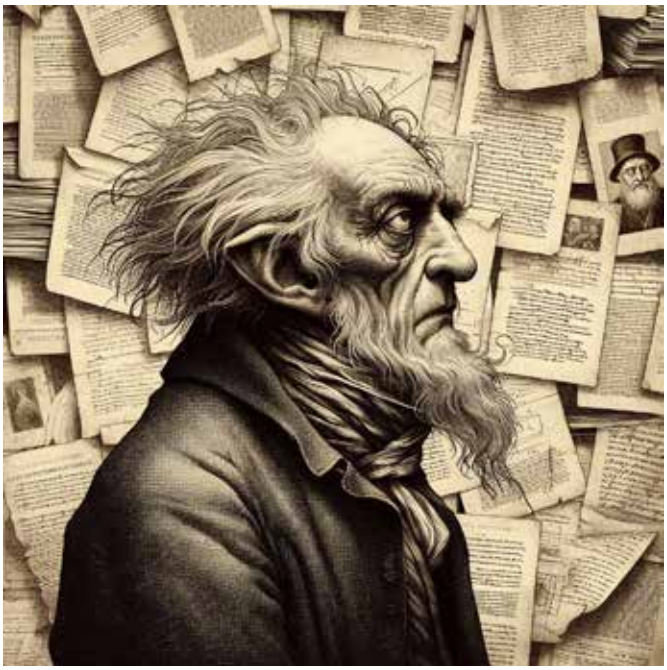
Obsesionado con la inmortalidad, se concentró en la transmutación esencial de la materia. En el año 472 varios testigos afirmaron que obtuvo un *polvo de proyección*, substancia con la que transmutó arena del desierto en *Krish*, un material arcano o poderoso. Se supone que en el transcurso de dichos experimentos logró convertirse en inmortal.

A partir de sus estudios sobre las cualidades espirituales de la materia expresadas a través de la geometría desarrolló los primeros *laberintos recursivos*. (493 de la 5° edad) Con esta técnica construyó las prisiones del cubo de los Quejarcas.

Nueve Uhnatítu (372-449)

Fue un pastor de nubes que formó parte del último exilio en el que estos nómadas aéreos abandonaron la superficie del planeta Alora para ir a vivir a sus satélites. Se interesó por los estudios de ecosofía e indagó sobre el control climático y biológico del sistema satelital de Alora. Tradujo los secretos lunares de Angrosius y diversos textos imperiales.

En sus investigaciones sobre los climas satelitales descubrió la *vía vitae*, los campos biománticos, la biogenósfera y la unión panspérmica. Gracias a sus investigaciones los pastores de nubes exiliados fueron capaces de conducir parte de estas fuerzas vitales cósmicas a sus santuarios secretos (tanto en el plantea como en las lunas) evitando la vigilancia de los Arcontes satelitales, con lo que agravaron aún más las sequías en Alora. Admirado y odiado a partes iguales por su genio vengativo fue uno de los pilares de la genosofía y la ecosofía.



Tecnósofos legendarios

Tharak Gha'rok (418-Presenta)

Miembro de la Salrikería comercial internacional en las islas ozaríes. Reclamó ser el conocedor de la sabiduría perdida del imperio de lo poetas.

Su mayor aportación fue la transformación de la estructura de los manantiales hidrosóficos para poder utilizarlos en grandes volúmenes de agua. Con este fin reformó la estructura interna de las oraciones que se dirigen a los aryolines para desalinizar las aguas a fin de establecer nuevos parámetros gemátricos entre la lengua orkama y los poderes espirituales de Alora.

Formó un equipo de investigación con ángeles caídos y expertos tigarimitas para elaborar nuevas equivalencias numéricas fusionando la orkalima al contexto de Alora; esto transformó numerosos vocablos orkamas a partir de la permutación y la utilización de anagramas. Asimismo elaboró nuevas listas de acrónimos de los seres espirituales para poder enunciar correctamente sus significados ocultos y poder utilizar sus conexiones esenciales. Sus adaptaciones permitieron una enunciación más eficiente y esto redundó en una mayor capacidad de purificación y desalinización del agua.

Katastasius Kosmou (420-Presente)

Padre de la esentrónica. Nació en la República Gnómica Moránnica Superior. Utilizó sus conocimientos sobre las esencias espirituales para elaborar una ciencia que fusionó la estadística con el esoterismo y que fue utilizada por los Quejarcas como base para su sistema automatizado de trámites homologados planetarios. Asimismo elaboró sistemas de evaluación a partir de cristales maestros conectados energéticamente a la lineas ley del planeta que permitieron a los Gnomos Tiránicos obtener información valiosa sobre los recursos energéticos disponibles para su explotación.

Cayó en desgracia poco después al expresar sus quejas sobre la manera en la que el gobierno utilizaba los datos personales de los espíritus. Se le enjuició y encontró culpable de practicar las ciencias ocultas. En su declaración 1063° se lee: "*La conciencia de las profundidades* es una manera en la que el cosmos se equilibra gracias a la acción de los opuestos". Desapareció en las lúgubres prisiones del cubo de los Quejarcas. Diversos autores le identifican como uno de los 36 invisibles.

MUSEUM TECHNOSOPHICUM

La melliza (512-Presente)

Originaria de las costas del mar de los nueve colores. Autora de la Tecnosofía Gestalt. Este teoría se basa en la naturaleza del Mardalión como la unidad del cosmos que se crea a sí misma desde si misma.

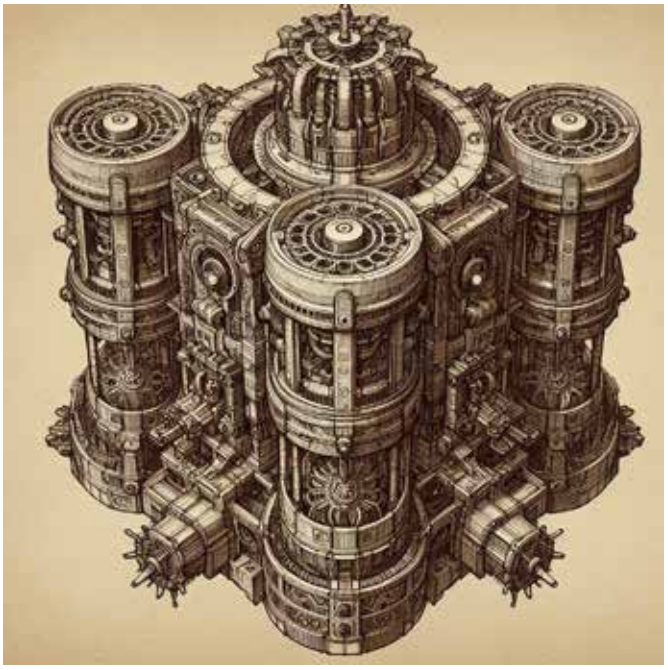
Su postulado básico hace referencia al como la totalidad espiritual del mundo se conforma a partir de las transformaciones sufridas por estructuras anímicas más simples, en las que el todo es más que la suma de sus partes individuales. Abarca el estudio de la percepción, la intuición, la voluntad, el simbolismo y la imagen para explicar el alma colectiva de los pueblos y las sociedades. Su figura central es el Shankit Nuevo; como comunión de alma y tecnología.

La noción de alma colectiva se propone como fundamento de la utopía Sociosófica. Se erigió en oposición a la civilización tecnosófica desde una postura racionalista y pan-animista; Entre sus postulados más polémicos destaca la unión de la fuerza de trabajo de los seres racionales con las máquinas tecnosóficas dando como resultado un individuo cuyo estatus social es el de un trabajador-soldado subordinado a un estado-cosmos totalitario.

Dracouros. (186-Presente)

Gemelos Nagatis, obtuvieron de Doldo Lotofresco la primera impresión de su tratado. Experimentaron con las posibilidades de los mandalas reflejantes, produciendo una serie de espejos esenciales de gran calidad y utilidad para detectar a los seres espirituales. Fundaron la *Orden hermética blanca*, enfocada en la adivinación a través del espiritismo. Como producto de sus experimentaciones artesanales lograron sintetizar los *fractales reflejantes* que luego se convirtieron la base para los edificios del mismo nombre. Definieron la esencia de la tecnosofía como "el arte de insuflar la energía vital en la materia".

A partir de las consecuencias de la lluvia radiomántica y el examen forense de los laboratorios de Lirana Corda crearon el *informe de las armas esenciales*, documento en donde alertaron sobre la posible utilización de la esencia tecnosófica en armas de destrucción masiva. Después de entregar dicho informe al cubo de los qujarcas, desaparecieron, alimentado la especulación sobre su posible participación en un desarrollo de armas esenciales o como represalia por sus hallazgos.

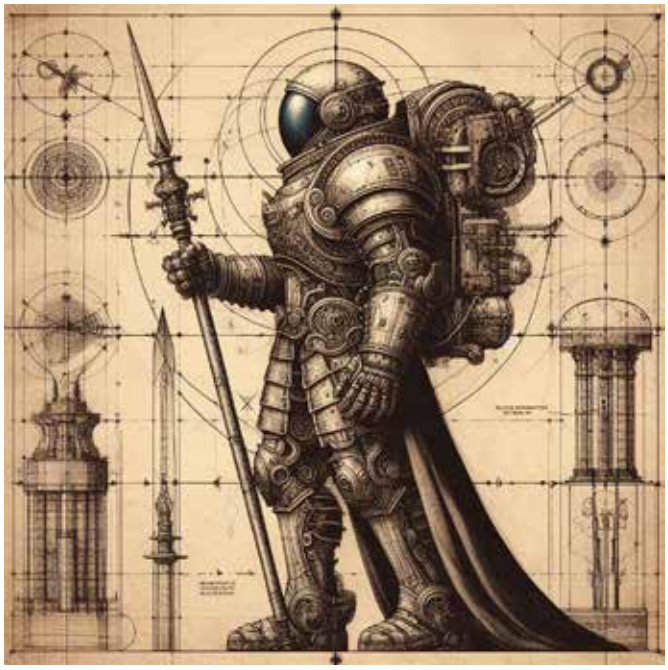


Glosario tecnosófico

Aceite de Reptil incandescente: Veneno
Agua lustral: líquido capaz de purificar cualquier tipo de substancia y dear tras de sí su esencia energética.
Alma: Esencia de los seres racionales Humanos, halflings, orcos, etc. (Ver Museo Tecnosófico)
Alquimia primordial: Proceso a través del cual un shankit puede dejar parte de su alma en un objeto. Es la unión de materia, forma y espíritu. Para los enanos es una habilidad innata que se desarrolla culturalmente.
Alquimetría: Arte primitivo que dio origen a la Alquimia.
Ámbar blanco: Sumergido en un caldo protoplásmico es capaz de transformar a los seres feéricos en gobelinos.
Ámbar Amarillo: Sumergido en un caldo protoplásmico es capaz de transformar a los seres feéricos en estrasgos.
Ámbar rojo: Sumergido en un caldo protoplásmico es capaz de transformar a los seres feéricos en cambiadores.
Ambrosía Reincrudecedora: substancia que devuelve a los seres a un estado primigenio. Reverdecer, rejuvenecer.
Andrógino; el espíritu del tecnósofo después de obtener los poderes divinos. Se considera la unión armónica tanto del fuego puro del Mardalión como la esencia oscura proveniente de la conciencia de las profundidades. A veces se llama así a algunos señores oscuros.
¬Aniadun: Fuego Aryolai, fusión nuclear, fusión espiritual, calcinación, purificación, utilizado como soplo vital puede otorgar vida a un ídolo.
Ánima: esencia de los animales (Ver Museo Tecnosófico)
Aparición: Esencia de los seres vegetales (Ver Museo Tecnosófico)
Aquamante: Magos capaces de obtener agua pura de los vegetales del desierto.
¬Ardaliedin: Ciudad mística donde moran los dioses y resguardan el Mardalión. (Ur Shaleem)
Argot: Lenguaje secreto de las aves, es la lengua espiritual por excelencia. Con esta lengua se puede convocar a aves poderosas e intercambiar favores con ellas (Transporte)
Arena de ourobouros incandescente: medicina. Unida a estiércol, semen y/o sangre menstrual produce un homúnculo después de 5 ciclos de Samaralda.

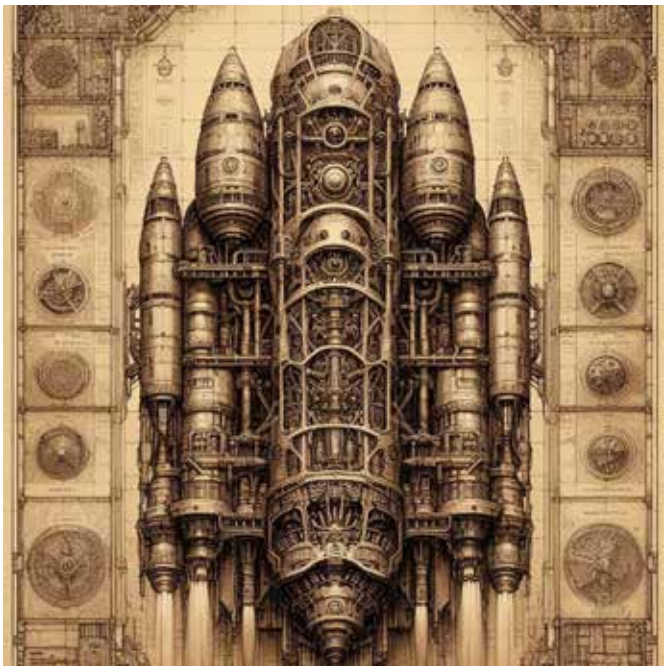
MUSEUM TECHNOSOPHICUM

Arqueometría: Ciencia secreta de las esencias espirituales.
Artanek: arsénico. Es capaz de fijar la esencia etérea atrapada en una rosa de cristal transformando su esencia en ámbar. Junto con el Fuego negro es capaz de catalizar dichas esencias y corromperlas.
Aryolai: Seres emanados del Mardalión para defenderlo de la conciencia de las profundidades. Ángeles.
Astromancia: Magia de las estrellas.
Astrosofía: el arte de comprender la esencia de una persona a través del cómputo de su carta astral.
Aura: Esencia de los seres féericos, faes y elfos (Ver Museo Tecnosófico)
Athanor: Artefacto que crea una fusión anímica para generar la quintaesencia sin trazas demoniacas ni mefitos
Cambiador: Tipo de trasgo con capacidades mágicas para asumir cualquier forma.
Bodas místicas: Producción de energía espiritual a través del sexo espiritualizado.
Bodas tecnsóficas: la unión armónica de todas las esencias del mundo.
Carga metafísica: toda energía esencial contiene memorias y trazas individuales.
Circulo de sales minerales: Probablemente compuestas de fósforo, potasio y magnesio permiten aislar a una dríade o espíritu arbóreo e incomunicarlo del bosque o entorno natural.
Coagulación: reducción de un fluido sólido por privación de agua.
Conjunción: Unión de dos esencias en una sola. Se puede logar a través de la purificación a través del Ainadun (fuego aryolai) o a través de la unión sexual.
Corazón de pescado: Se obtiene del Algáptero, lavado con el agua lustral de la aquamarina transforma a las bestias en seres racionales. (shankits)
Crisálida Dordix: Utilizada como alimento permite que los fae obtengan la capacidad de transformarse en cualquier tipo de creatura o entidad onírica.
Cristales maestros: Espacio mineral primigenio, permiten ver la naturaleza microscópica. Fermentados con protoplasma se transforman en un cerebro mineral. Sirven para ejecutar operaciones quirúrgicas, se asocian como esencia del lugar.
Conciencia de las Profundidades: Ser anterior al tiempo que desea devorar el Mardalión.
Costilla ídolátrica: Costilla perteneciente a un simulacro artificial de giganta.

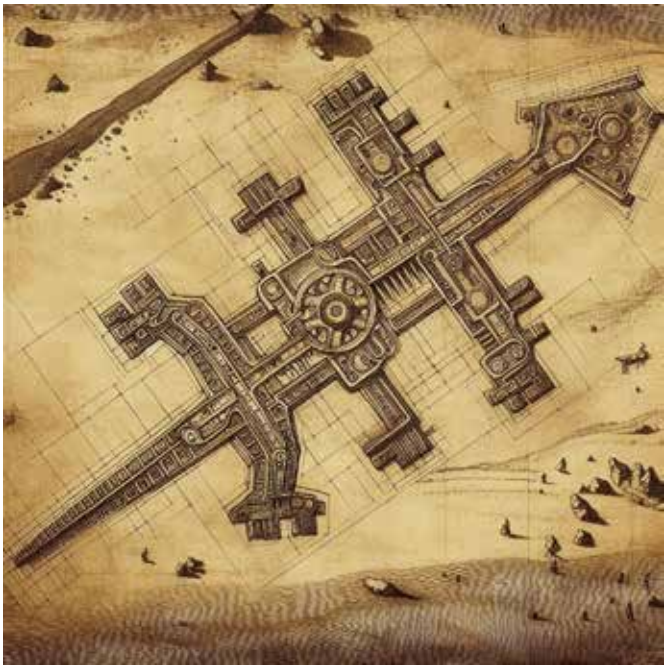


Dédalo Hermético: Tipo de trampa rizomántica basado en la potencia de los sellos goéticos y su capacidad de comandar a los Aryolines y Zabrubi. (Ver Museo Tecnosófico)
Disolución: Proceso para separar los componentes esenciales
Durmiente: ente cósmico que es el centro de toda la energía mágica de Alora, despertará el día de la batalla final.
Egregore: Mente colectiva de algunos insectos y de los Dordix.
Embrión fétido: Adepto capaz de utilizar el fuego negro
Embrión divino: el nuevo cuerpo del tecnósofo después de la noche oscura.
Energía numinosa: Esencia compuesta que utiliza un tecnosófo para penetrar y trasformar los sueños de las hadas.
Esencia: Unidad ontomántica de los seres vivos.
Esencia demoniaca: Fragmentos de la voluntad maligna de una entidad anterior al mundo. Por definición es una materia espiritual corruptora que transforma la esencia de los shankits en pura voluntad de poder y dominio.
Esencia divina: Unidad ontomántica de los seres espirituales o dioses.
Esencia elemental: Esencia que han sido tratadas con linfa de dragón y que no tienen ninguna carga metafísica.
Esentrónica: ciencia que combina la esencia y la electricidad (Ver Museo Tecnosófico)
Espacio astral: El ámbito de los dioses y seres divinos.
Espíritu: Esencia divina (Ver Museo Tecnosófico)
Espectro: Esencia de los minerales y seres inanimados (Ver Museo Tecnosófico)
Estrasgo: Trasgo con la capacidad de penetrar mágicamente en lo sueños de las personas.
Estructura hermética: Dispositivo capaz de contener la esencia, puede ser una cámara o una batería.
Etéreo: ámbito mágico.
Fae: Entidades racionales cuyo espacio vital son la esfera material y la esfera etérea (mágica).
Fantasma: Esencia de los seres unicelulares, bacterias, virus y protoplasma (Ver Museo Tecnosófico)
Filius Tecnosophorum: El Tecnósofo una vez que ha emergido del huevo cósmico.
Fisión Zabrúbica: Proceso de calcinación de las esencias en el que sólo sobrevive la quintaesencia.
Fractal reflejante: tipo de trampa rizomántica basada

en la reflexión e imagen. (Ver Museo Tecnosófico)

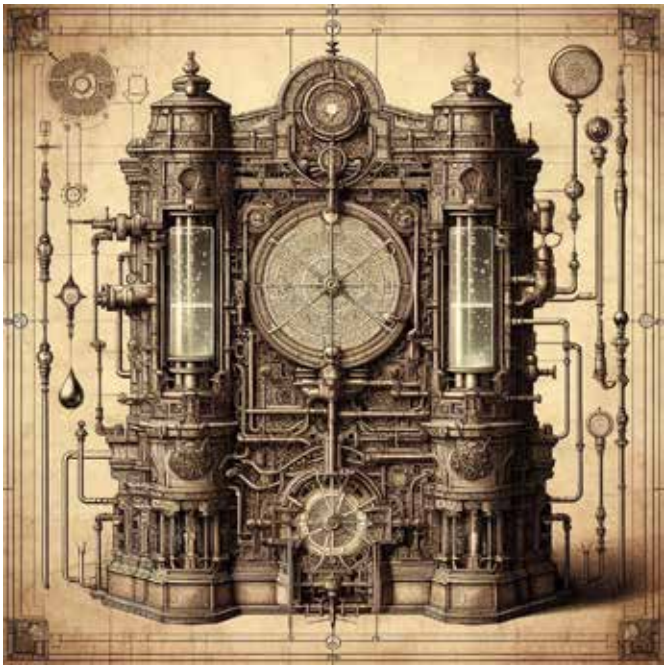


Fuego negro: Fuego Zacrubo, fisión atómica, fisión del alma, putrefacción, de tres cuerpos se obtiene un cuarto
Fuego puro: el fuego que produce el mardalión, a veces se denomina así al fuego de los Aryoliai
Fuente de Ainarcana: Artefacto que refina las esencias para obtener elíxires mágicos y medicinales.
Fusión Aryolai: Proceso de unión entre dos o más esencias.
Generador de campo: Artefacto que crea un entorno protegido.
Genosofía: ciencia que estudia las leyes de la herencia y los genes en clave tecnosófica.
Geosofía: Ciencia que trata de la esencia mineral.
Glork: Deidad del conocimiento
Gobelino: Tipo de trasgo pequeño y travieso.
Goética: ciencia de los signos para controla a los demonios.
Goma: Sella un cuerpo herméticamente.
Grith: Dios de la sabiduría y el tiempo.
Hemomancia: Magia de sangre, comprende el estudio de los seres vivos y su fosiología a fin de utilizar sus líquidos vitales en rituales mágicos.
Hermatenea: Seudónimo de la autora del Tractatus tecnosophicus.
Hiel de pescado: Se obtiene del Algáptero, mezclada con la arena de ourobouros te transforma en animal.
Hígado de pescado: Se obtiene del Algáptero, Los vapores de su calcinación nocturna, sumados a la observación de las lunas de Alora y la escucha de los cantos de las aves matinales permite comprender el lenguaje de los pájaros (Argot)
Homúnculo: Entidad primordial que une lo real y lo imaginario a través del lenguaje y la producción simbólica. El adepto puede alimentarse de sus sueños, imaginaciones y palabras para fortalecer su espíritu o para germinar deseos, pensamientos e ilusiones en otros seres inteligentes. Se asocia a los Halflings.
Huevo cósmico: El proceso de renacimiento del tecnósofo después de la noche oscura.
Icor: Amalgama de lo vegetal, lo mineral y lo animal. Sirve para unir esencias.
Ídolo: Realizado en alguna materia terrea (barro, porcelana, etc.) se compone de cristales maestros fermentados con protoplasma, resinas afrodisiacas y semen de gigante amalgamados con Ambrosía. Es necesario

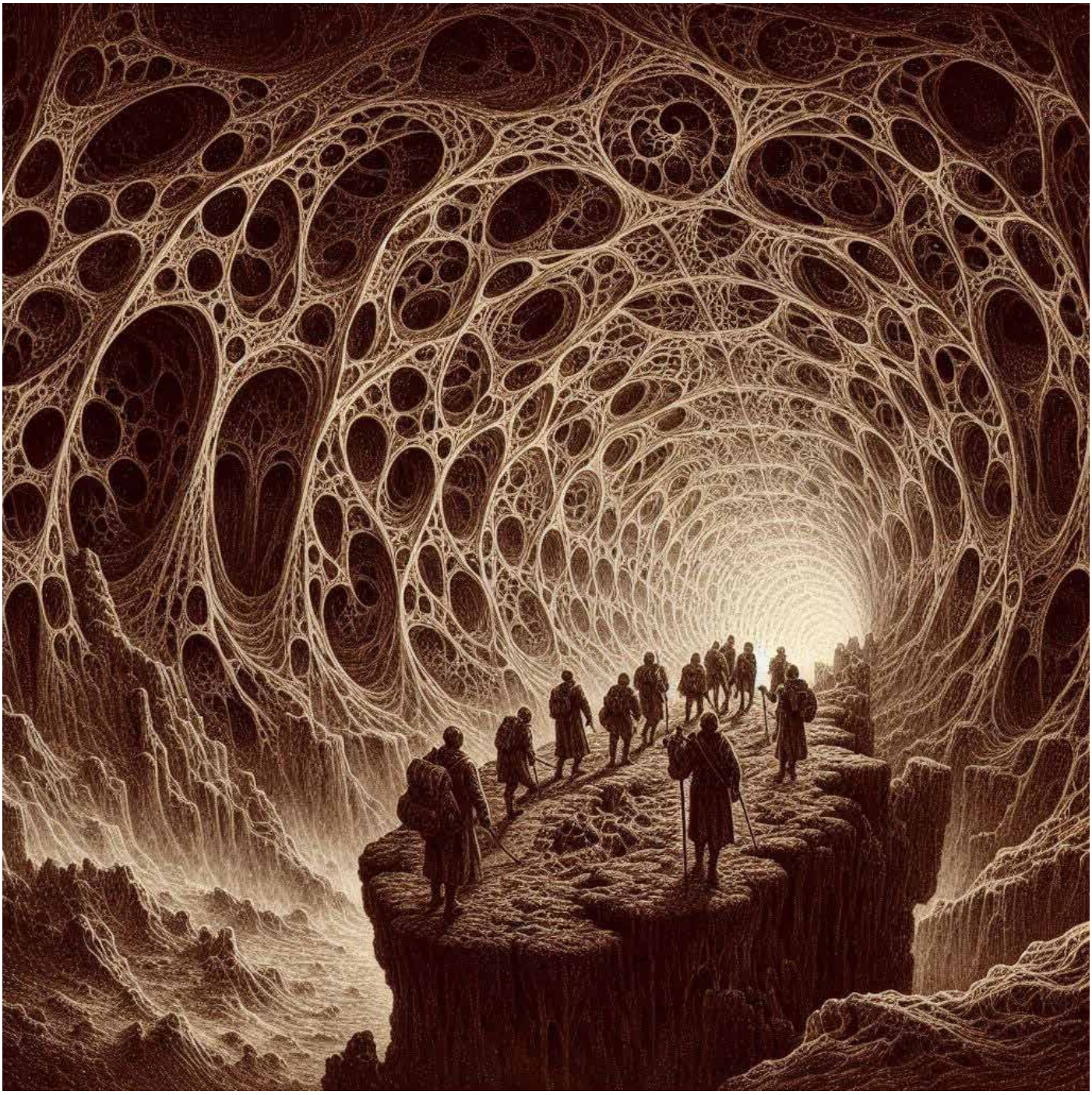


soplar en sus labios con el Ainadun para que cobre vida. A diferencia de un golem este ídolo es capaz de razonar y hablar después de efectuar baños lustrales efectuados bajo la luz del plenilunio de Serra.
Informe de las armas esenciales: Investigación sobre armas de destrucción masiva que contiene los procesos y participantes en su elaboración.
Imperio Trasterrado: El imperio Angrosiano después de mudar su capital al polo norte.
Iru: El sol. Titán rebelde que pereció en la guerra contra los dioses. (Ver Aethra Siderea)
Krish: Material mineral anterior al universo, uno de los residuos de la creación demiúrgica. Es una piedra que produce magia ilimitada.
Laberinto Recursivo: Tipo de trampa rizomántica basada en la geometría fractal (Ver Museo Tecnosófico)
Liquidámbar: Permite fijar, ralentizar o detener a seres, espíritus y emanaciones de naturaleza etérea o mágica.
Linfa negra de Dragón: El baño en la linfa de un dragón incrementa la fuerza espiritual de un individuo y le permite dialogar con Aryolines y Zacrubos.
Manantial Hidrosófico: Desalinizador y purificador tecnosófico basado en la potencia del lenguaje.
Mardalión: quintaescencia. Energía vital del mundo que representa la imaginación, la memoria.
Materia calcinada: los residuos del ser después de ser consumidos totalmente por el Ainadun.
Maximilien Vitalis: máxima autoridad sobre Hermatenea.
Mefito: energía residual producto de las transmutaciones tecnosóficas. Contaminación. Seres producto de la contaminación espiritual.
Miródrida: Antigua ciudad del imperio angrosiano. Se ubica en las costas del Mar Cornejo en la actual Brotia.
Myxy: seres indeterminados mezcla de otros seres.
Necrosofía: Rama de la tecnosofía que trata de la implantación de esencias en cuerpos muertos.
Noche oscura: La muerte dentro del sarcófago de la transmutación. El trásnito más peligrosod el viaje interno del tecnósofo.
Norangrosiano: El imperio angrosiano después de la migración que mudó su capital al polo norte.
Ogro: tipo de gigante con acceso a las realidades etéreas (mágicas)
Orbis Scriptum: Taller donde se imprimió el Tractatus
Órden hermética blanca: Hermandad tecnosófica que busca la comunicación, rastreo identificación y captura de esencias pertenecientes a los muertos.

Orkalima: Cábala orkama que identifica cada palabra y sonido con una partícula esencial.
Ort: Una de las nueve lunas de alora. Es la casa de los Dragones y morada de Tsian Gao, el dragón de la tormenta. (ver Aethra Siderea)
Petar: Rey de los dioses, dios de la belleza.
Piedra aquamarina: protege de la desecación. Produce agua lustral. Se obtiene por la regurgitación del Leviatán de un pez carnada.
Piedra rizomática: mezcla de diferentes elíxires que produce energía esentrónica ilimitada.
Piedras Resilentes: Son las murallas de la ciudad sagrada de Ur Shaleem. Se cuentan en número de nueve.
Polvo de proyección: Sustancia capaz de trasmutar la materia.
Psico-detector: Artefacto capaz de detectar las cargas metafísicas de los seres vivos.
Psique: Esencia de los Aryolines (Ver Museo Tecnosófico)
Protoplasma: fermentador, fecundador, substancia espectral que cataliza diversos procesos esenciales.
Reactor quintaesencial: artefacto capaz de convertir la esencia en energía mecánica. (Ver Museo Tecnosófico)
Reincrudecer: Reverdecer, devolver a un ente sus cualidades originales.
Reptil incandescente: Serpiente ourobouros.
Resina: Permite unir diversos componentes a fin de unificarlos o transformarlos.
Rizoma de signos: Un tipo de trampa rizomántica basada en el lenguaje.
Rosa de cristal: Trampa para apresar a los seres intangibles que moran en el mundo etéreo. Se forma con una costilla idolátrica y resina calcinadas con el Ainadun dentro de una cubierta de Barro.
Rosa Hermética: La precesión de mundos del cosmos.
Sakai: Dios del combate
Salrikería: consorcio ozarí de comercio de cerámicas acústicas y manantiales hidrosóficos.
Samaranda: Una de las nueve lunas de Alora. Su color es verde y es el satélite de los sueños (ver Aethra Siderea)
Sangre de Dragón: Disolvente universal, de dos cuerpos de obtiene un tercero.
Sangre de Dríade: Beber la sangre de una Dríade permite incrementar el tamaño, fortaleza y expectativa de vida de un ser vivo.
Sarcófago de la transmutación: Dispositivo hermé-



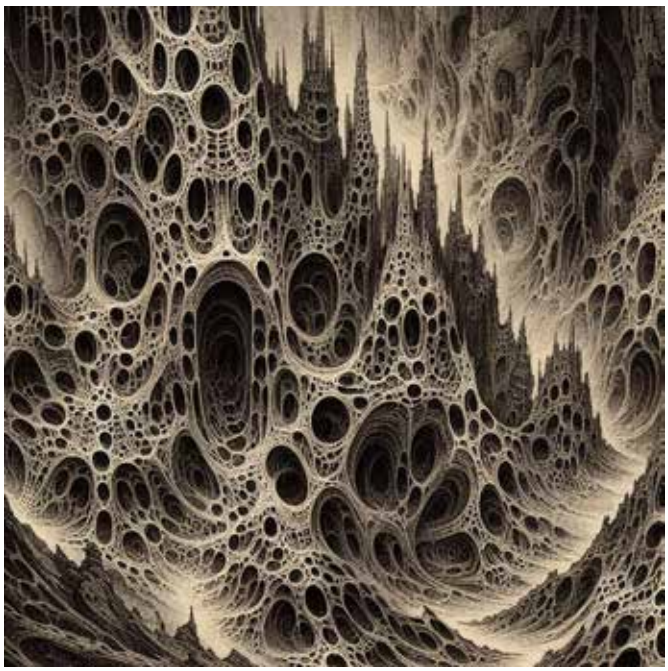
tico en donde el tecnósofo se coloca para realizar la transformación final que le otorgará poderes divinos y transformará su alma en un espíritu. Se construye en un útero titánico sellado con goma y al cual se vierte linfa negra, agua lustral, ambrosía, ámbar blanco e icor. Todo ello calentado con el fuego de los Aryolai.
Serra: Una de las nueve lunas de Alora. Su brillo es de color blanco. Es el satélite de los espíritus y fantasmas. (ver Aethra Siderea)
Sociosofía: Teoría que afirma que las naciones y los pueblos poseen un alma colectiva y que esta es susceptible de ser transformada a través de la tecnosofía.
Sombra: tipo de Psique. Esencia de loz Zacrubi (Ver Museo Tecnosófico)
Stella Crasus: Impresora del Tractatus.
Sustancia: Esencia de los titanes (Ver Museo Tecnosófico)
Syneresëa: antigua capital del reino de los poetas al sureste de Ahuru.



DE PROFUNDIS ABYSSI

DE PROFUNDIS ABYSSI

La expedición de Ormaus Magnus



Te decepcionaré si estás buscando un relato sobre un descenso al abismo que desemboca en la locura. Nuestra expedición fue comisionada por Janos Ereliva dirigente de la casta divina de Brotia en el año 550, para explorar un sistema de cavernas en donde se presumía había reservas de agua potable. Ormaus nos exhortó para documentar el entorno científicamente; Cañones subterráneos de piedra volcánica erosionada por antiguas corrientes y paredes de granito negro formaban el accidentado terreno por el que nos abrimos paso en nuestro descenso.

En los túneles y galerías subterráneas encontramos formas de vida producto de la evolución abisal, a las que se sumaban otras que nos llenaron de espanto, pues se asemejaban a nosotros pero horriblemente deformados. Ormaus lideró con determinación e inteligencia estableciendo campamentos en sitios inaccesibles, montando guardias y eligiendo cuidadosamente las rutas del descenso.

A mediados de la tercera semana, una amenaza descendió desde el techo de la caverna. Demonios cadavéricos planearon en silencio desde sitios ocultos por las sombras. Ormaus comandó la resistencia, dirigiendo a sus tiradores con eficiencia. Cayeron más de quince atacantes, pudimos ver claramente sus cuerpos putrefactos bajo las mortajas que los cubrían.

Nos retiramos a una oquedad en la pared. Formamos una barricada con piedras sueltas y desplegamos el generador de campo esentrónico para crear un refugio seguro. Necesitábamos descansar pues estábamos heridos y exhaustos. Me encomendaron la tercera guardia, durante la cual apagué el generador y dejé que el líder de los demonios y sus seguidores atrapara a toda la tripulación. Con tentáculos y garras apresaron a todos en menos de un minuto. Ormaus me insultó y escupió cuando pudo comprender mi traición, pero no me importó, estaba feliz. Gracias a este pago pude visitar las profundidades de las cavernas y analizar su ecosofía. El tratado que escribiré será único en su tipo y arrojará comprensión sobre las entidades del abismo y los poderes de las tinieblas. Los tecnósofos del futuro comprenderán que el avance del progreso necesariamente implica sacrificios y tiene sus mártires, como también sus héroes.

Omahina, 17 de Nefarius. Año 550 de la 5° edad.

Súbditos de la boca

Mamazalum

Ser huidizo de mediano tamaño. Se esconde en las múltiples oquedades de la boca donde asecha a animales e intrusos. Utiliza sus múltiples ojos para observar a su presas. Es capaz de cantar como los pájaros y sus trinos musicales alertan a otros Mamzalumos de posibles amenazas.

Escala de Poder: 1		Poder total: 70			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
18	6	9	8	6	6

Conocimientos: 11
- Cacería: 4
- Lenguaje Abisal 3
- Escalada 2
- Alerta: 2

Poderes: 6
- Trino: 3
- Observación 2
- Comunicación psíquica: 1

Territorio: 0

Maliafis (Kobold)

Tipo de Kobold subterráneo. Crea sociedades más o menos organizadas y es capaz de orquestar acciones coordinadas bajo la tutela de un poder superior a los que sirven con miedo y reverencia. Son atraídos por objetos metálicos.

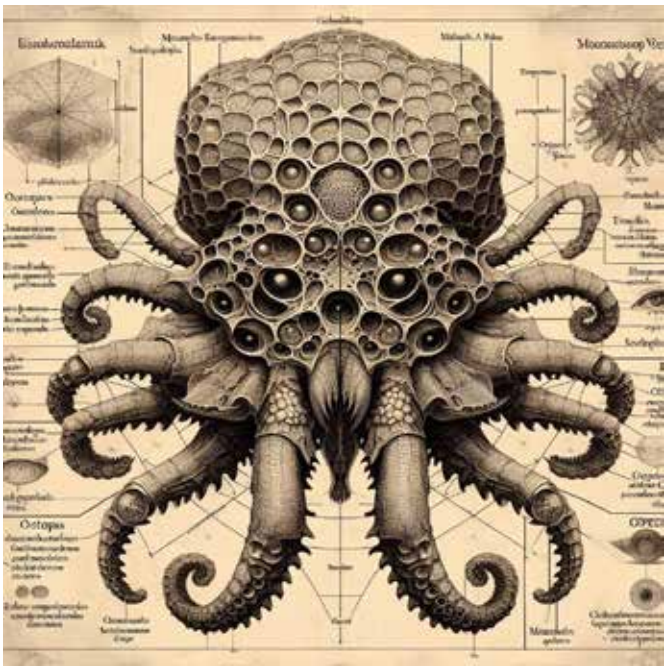
Escala de Poder: 1		Poder total: 70			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
4	8	12	4	6	6

Conocimientos: 19
- Combate: 4
- Disparo: 4
- Idiomas: 4
- Supervivencia: 4
- Cultura general: 3

Poderes: 5
- Toxicidad 2
- Subordinación dracónica 2
- Robo 2

Territorio: 6

DE PROFUNDIS ABYSSI



Shafallus

Poderoso molusco acorazado que habita los pozos inundados de la caverna. Solitario, se aventura en las noches fuera de la caverna para alimentarse en las aguas someras. Algunos Zabiskrobos los domestican y utilizan para obtener víctimas y cuerpos internándose en los mares y atacando a pequeñas embarcaciones.

Escala de Poder: 2		Poder total: 120			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
5	7	40	20	6	6
Conocimientos: 17 • Combate: 5 • Cacería: 8 • Emboscada 4 Territorio: 10					
Poderes 13 • Estrujar 2 • Acorazado 6 • Golpe de tentáculo 23 • Mordida 2					

Kusillum

Tipo de naga que conforma reinos subterráneos en galerías semisumergidas. Construyen galerías de gran esplendor arquitectónico a las que decoran con gran lujo. Utilizan una especie de magia en su vida cotidiana que se basa en la interacción de su sociedad con dragones subterráneos.

Escala de Poder: 2		Poder total: 120			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
10	9	14	15	15	7
Conocimientos: 25 • Combate: 5 • Magia (brujería): 7 • Cultura 10 • Arquitectura subterránea 13					
Poderes: 15 • Magia: 6 • Transformación física: 3 • Exploradores de la superficie 3 • Anfibios: 3					

Guardianes de las sombras

Asmarus

Entes híbridos producto de la infección por organismos abismales que toman los cuerpos de otro tipo de seres inteligentes (Shankits) como anfitriones y les modifican en cuerpo y alma. Los asmarus son entes solitarios de gran percepción que se comunican con otros entre abisales a través de murmullos y no es raro encontrarles como emisarios abismales en los reinos subterráneos.

Escala de Poder: 2		Poder total: 130			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
30	35	16	10	10	11

Conocimientos 13
- Lenguaje Abisal 3
- Recuerdos de otra vida 7
- Alerta: 3

Poderes 5
- Murmullos 3(Comunicación con entidades abisales de gran poder)
- Peste 2

Sahafius (Zabiskrobo)

Pequeños demonios mezcla de la esencia abismal y Zakruba. Son capaces de salir del abismo y forman reinos en fallas geológicas y volcanes. Indisciplinados y delirantes luchan constantemente entre ellos y sólo la autoridad de un Zabiskrobo fuerte puede aglutinarlos en actividades coordinadas y organizadas. Son capaces de manejar el fuego y elementos piroclásticos de manera natural. Sus restos son explosivos.

Escala de Poder: 2		Poder total: 120			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
10	16	5	30	15	5

Tesoro: 13
- Despojos.

Conocimientos: 21
- Lenguaje Abisal 3
- Vuelo 10
- Escondite 5
- Hechicería 3

Poderes: 10
- Magia del fuego 7
- Intangibilidad 3

DE PROFUNDIS ABYSSI

Belfarim

Terrible depredador capaz de recorrer grandes distancias sin descanso. Salvaje, solitario e indómito no es domesticable ni se arredra ante demonios o bestias abismales de mayor poder y envergadura. Su piel tiene dos capas, la primera está llena de bulbos pestilentes que revientan fácilmente y esparcen enfermedades, la segunda es una formidable coraza. Su zona de caza a menudo rebasa los confines de las cavernas abisales.

Escala de Poder: 2		Poder total: 130			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	20	52	15	10	10

Tesoro: 8
- Cubil con despojos

Conocimientos: 10
- Cacería 3
- Emboscada 4
- Carrera 3

Poderes: 6
- Enfermedad 3
- Mordida venenosa 3

Asmatal

Gran depredador que caza en manadas de 10 a 20 individuos. Vive en lo alto de las cavernas abismales y permanece en reposo gran parte del año al tener un metabolismo muy lento. En las vísperas del Türdetoten se reactiva y migra hacia la superficie donde busca víctimas para alimentarse. Puede devorar hasta diez hombres adultos para luego retirarse a las cavernas e hibernar.

Escala de Poder: 2		Poder total: 150			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	10	45	25	12	10

Tesoro: 5
- Detritos y despojos

Conocimientos: 20
- Vuelo 10
- Emboscada 4
- Estrangulamiento 6

Poderes: 8
- Hibernación 5
- Visión nocturna 3

Lugartenientes de la oscuridad

Usmadumus

Es un demonio que a pesar de su aspecto sólo puede planear y no tiene una verdadera capacidad de vuelo. Utiliza magia cuyo poder extrae de la descomposición y cuerpos muertos. Inteligente y poderoso es capaz de crear artefactos mágicos y se desempeñan como hechiceros al servicio de las cortes infernales Zabiskrobas. Los más poderosos entre ellos son capaces de salir a la superficie.

Escala de Poder: 2		Poder total: 160			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	18	13	15	28	16

Tesoro: 20
- Artefactos mágicos.

Alerta: 3

Conocimientos: 15
- Lenguaje Abisal 3
- Magia 8
- Cultura general 5

Poderes: 20
- Necromancia 10
- Planeo 3
- Sabiduría 7

Moded

Guerreros demoniacos de la estirpe del abismo. Son bestiales y muy resistentes. Pueden salir a la superficie aún de día y realizan ataques coordinados contra poblaciones fronterizas. Les gusta atrapar a sus víctimas y raptarlas vivas para utilizarlas como esclavas. Viven en las alturas de las cavernas abismales y prefieren los sitios secos.

Escala de Poder: 2		Poder total: 180			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
18	12	30	22	15	16

Tesoro: 20
- Esclavos
- Utensilios robados

Conocimientos: 29
- Combate 10
- Emboscada 9
- Conocimientos ontogénicos 10

Poderes: 18
- Vuelo 8
- Inmunidad a la luz 5
- Golpe desgarrador 5

DE PROFUNDIS ABYSSI

Belkademus (Zabiskrobo)

Ente producto de la infección abismal sobre un hechicero o hechicera. El parásito es capaz de convertir la psique de su anfitrión para que sea capaz de conservar su identidad y capacidades pero al mismo tiempo desplazar su conciencia, voluntad y acción haciéndolas coincidir con el afán abismal para la destrucción esencial de todo aquello que contenga al Mardalión.

Escala de Poder: 2		Poder total: 200			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	20	20	18	30	25

Tesoro: 22
- Objetos mágicos 10
- Territorio (laboratorio) 12

Conocimientos: 25
- Lenguaje Abisal 3
- Recuerdos de otra vida 12
- Magia 10

Poderes: 25
- Magia (telúrica y/o Eclipse) 10
- Murmullos 5
- Peste 10

Mamzelal (Zabiskrobo)

Es uno de los muchos reyes que gobiernan a los demonios llamados Zabiskrobos. Mamlezal es el gobernante de las profundidades de la falla geológica "La sulfurosa" ubicada al norte de las burbujas repulsionistas. Su política exterior implica diversos contactos con grupos secretos a los que apoya con paquetes económicos de metales preciosos que sus súbditos minan de las profundidades.

Escala de Poder: 3		Poder total: 220			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
20	24	45	30	15	12

Tesoro: 40
- Palacio 20
- Reino subterráneo 25
- Armamento 5

Conocimientos: 24
- Política 7
- Combate 7
- Conocimientos ontogénicos 10

Poderes: 10
- Liderazgo 7
- Terror

Moradores del abismo

Todarzan

Quimera de las profundidades, cuya esencia es en parte Abismal, Zakrubi y Titán. Se creo a principios de la segunda edad y se afirma que su mente es una huella de la Conciencia de las Profundidades. Es temida por los Zabiskrobos pues se alimenta y extrae poder de la esencia de aquello que devora y es insaciable. Su hambre ha sido el motivo de la destrucción de muchos reinos subterráneos.

Escala de Poder: 3		Poder total: 230			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
25	35	25	20	15	18

Tesoro: 11
- Piel acorazada

Conocimientos: 64
- Combate 20
- Presente pasado y futuro 10
- Conocimientos ontogénicos 20
- Cultura general 14

Poderes: 18
- Hechicería 10
- Devorador de esencias 8

Gor-Mothar

Tipo de abismal que se define por construir estructuras energéticas que transforman las lineas ley de la superficie y canalizan la esencia abismal a la superficie, corrompiendo las mentes de los habitantes de Alora. Las estructuras son dólmenes cristalinos que el Gor-Mothar construye acarreando grandes cuarzos desde distancias muy lejanas usando la fuerza de sus tentáculos.

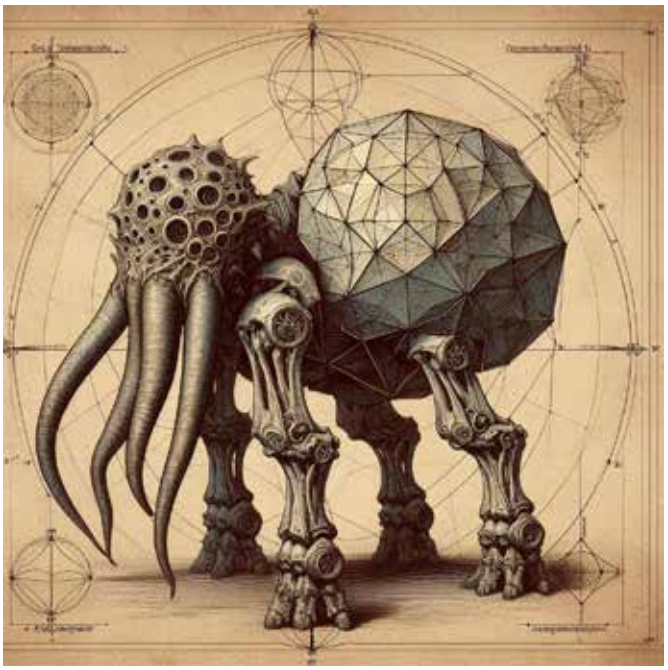
Escala de Poder: 3		Poder total: 250			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	30	40	20	15	23

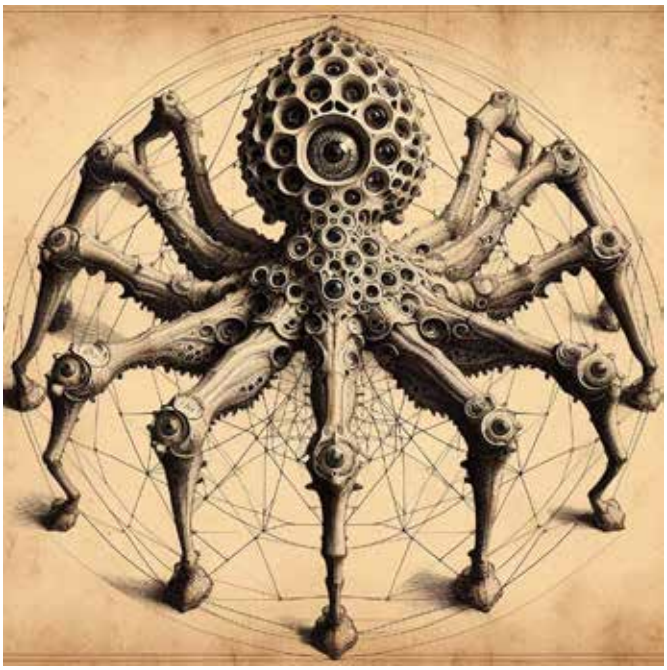
Tesoro: 53
- Círculos telúricos 53

Conocimientos: 34
- Construcción 10
- Arquitectura esencial 13
- Conocimientos ontogénicos 10

Poderes: 20
- Percepción de la energía telúrica 10
- Infusión de pensamientos violentos 10

DE PROFUNDIS ABYSSI





Motahar

Bestia inteligente que combina la esencia divina y la abismal. Surgieron cuando la sangre de Nefarios se derramó durante la guerra de los titanes y fue recogida por los Zacrubos y ofrecida a los Abismales. Vomitan ácidos incandescentes con los que excavan galerías subterráneas , degradando la piedra con las que se alimentan. Su tórax guarda preciosos componentes metálicos.

Escala de Poder: 3		Poder total: 249			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	24	55	15	10	15

Tesoro: 65
- Concha geodésica de minerales 65

Conocimientos: 40
- Lenguaje abismal 10
- Minería 10
- Conocimientos ontogénicos 10
- Pasado, presente y futuro 10

Poderes: 10
- Ácido incandescente 10

.

Siyarafi

A veces conocidos como "espectadores", son entidades abisales capaces de comunicarse a través de los pensamientos con otras entidades demoniacas y del abismo. Subordinados a las potencias de la tiniebla, cumplen diligentemente sus órdenes de vigilancia y espionaje. Son capaces de trepar con gran habilidad por las cavernas y trotar a gran velocidad.

Escala de Poder: 3		Poder total: 270			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
50	25	25	28	15	18

Tesoro: 23
- Territorio 23

Conocimientos: 30
- Conocimientos ontogénicos 10
- Lenguaje abismal. 10
- Escalar 10

Poderes: 56
- Comunicación extrasensorial 30
- Percepción esencial 10
- Sentidos agudos 10
- Trote rápido 6

Centinelas infernales

Ghangju (abismal)

A pesar de su inmenso tamaño e increíble fortaleza el Ghangju es un tipo de abismal muy menor. Habitan en las profundas galerías subterráneas, kilómetros abajo de la superficie. La mayoría de ellos duerme, creando pesadillas a su alrededor, sin embargo algunos de ellos son despertados por la sensación de proximidad con esencias poderosas a las que devoran para fortalecerse pensando en el día de la batalla final.

Escala de Poder: 3		Poder total: 300			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
10	15	90	20	15	20

Tesoro: 61
- Espíritus devorados (en su tórax) 61

Conocimientos: 44
- Raciocinio alienígena 14
- Conocimientos ontogénicos 15
- Lenguaje abismal 10
- Telepatía 5

Poderes: 25
- Nombre enloquecedor 5
- Tentáculo 10
- Poder divino 10

Zillus (abysstan)

Son entes mezcla de las esencias titánicas y abismales. Los más poderosos duermen en el núcleo incandescente de Alora y no pueden abandonarlo por mandato de Petar. Es posible encontrar abysstanes menores en las profundidades donde nunca llega la luz del sol. Viven esperando el momento de su venganza contra los dioses, a veces produciendo temblores como efecto de sus luchas subterráneas.

Escala de Poder: 4		Poder total: 320			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	20	94	15	15	13

Tesoro: 75
- Artefactos de la primera edad 75

Conocimientos: 23
- Conocimientos ontogénicos 10
- Psiquismo 5
- Lenguaje abismal 3
- Combate 5

Poderes: 35
- Temblor 10
- Golpe destructor 5
- Incandescencia 20

DE PROFUNDIS ABYSSI

KHANTARIKI (ARYBISSAL)

Es un ángel maldito, originalmente un Kerubai, que fue contaminado por la esencia abismal sin perder sus cualidades ni personalidad Aryolai. Enemigo de todos los entes demoniacos y abismales de las profundidades sólo vive para destruirles. Tiene su morada al interior del cuerpo de un titán caído. Puede ser un oráculo y consejero para quienes lleven consigo la luz de Grith.

Escala de Poder: 4		Poder total: 330			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	23	30	25	35	30

Tesoro: 56
- Armas malditas 26 (En su cubil)
- Morada 20

Conocimientos: 45
- Conocimientos ontogénicos 20
- Presente, pasado y futuro 20
- Vuelo 5

Poderes: 71
- Magia 25
- Resistencia a la magia 25
- Aliento sagrado 21

RAFIZ- DAREESH (TATRUBU)

Un señor de los Tatrubus, entes fruto de las esencias Zacrubi y Tutánicas. Estos demonios con capaces de transmutar las esencias de la materia y la energía y por ellos son hábiles artesanos e ingenieros. La política de Rafiz-Dareesh es conciliadora y mantiene lazos comerciales y diplomáticos con entidades amigas y enemigas por igual.

Escala de Poder: 4		Poder total: 360			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
20	25	50	40	30	28

Tesoro: 72
- Artefactos mágicos 42
- Reino subterráneo 30

Conocimientos: 45
- Conocimientos ontogénicos 25
- Política 10
- Cultura general 10

Poderes: 50
- Transmutación 20
- Transformación 20
- Transubstanciación 10

Potencias de la Tiniebla

Layhabia

Es una entidad misteriosa, a la que se supone hija de algún dios y una Zakruba. Su poder se asemeja al de un hada pues tiene la facultad de penetrar y controlar los sueños de los mortales. Inmaterial puede entrar y salir del abismo a voluntad y cada noche vuela sobre las poblaciones seduciendo a los durmientes y provocando sueños lujuriosos. Se dice que tiene muchas hijas e hijos fruto de estas uniones.

Escala de Poder: 4		Poder total: 400			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
30	35	30	30	20	25

Tesoro: 88
- Manto onírico 40
- Prole onírica 48

Conocimientos: 87
- Conocimientos ontogénicos 30
- Seducción 17
- Cultura general 40

Poderes: 55
- Lujuria 25
- Poder divino 10
- Vida onírica 20

Masaris

Emanación de la Conciencia de las Profundidades, surgida de las entrañas de los abisales primigenios. No tiene rostro ni voz, sin embargo su voluntad hace temblar a los abismales. Mora en un profundo abismo que contiene un inmenso pozo de lava ardiente. Ahí deja caer gotas de su propia sangre de donde surgen Zakrubi.

Escala de Poder: 5		Poder total: 445			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
15	18	15	20	28	32

Tesoro: 80
- Pozo de los Zakrubi (80)

Conocimientos: 107
- Presente, pasado y futuro 50
- Sabiduria anterior al mundo 50
- Lenguaje abismal 7

Poderes: 130
- Generación demoniaca 50
- Transmutación 30
- Transubstanciación 30
- Pensamientos enloquecedores 20

DE PROFUNDIS ABYSSI

Khantariki

Una estirpe de dragones emparentados con los gusanos del abismo, aunque a diferencia de estos últimos tienen ocho patas. Son capaces de transmutar la materia y la esencia a voluntad son capaces de impregnar sus pensamientos en casi cualquier materia, convirtiéndola en una extensión de su voluntad y maldad corruptora. En cierto sentido doblegan la realidad para que sirva a sus deseos.

Escala de Poder: 5		Poder total: 500			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
30	30	56	35	25	35

Tesoro: 100
- Cubil con riquezas y despojos 100

Conocimientos: 85
- Conocimientos ontogénicos 45
- Combate 20
- Sabiduría 20

Poderes: 95
- Magia 25
- Linfa disolvente 30
- Transubstanciación 20
- Transmutación 20

Drakrubum (gusano maldito)

El Drakubum es un dragón demoniaco. Su deseo es ser adorado como los dioses y por ello busca dominar a otros entes menos poderosos para que le rindan culto. Esta sierpe devora la fuerza esencial contenida en la fe y plegarias de sus fieles y así obtiene una fuente de poder para enfrentarse a los mismos dioses. Cuando es lo suficientemente fuerte abandona las profundidades subterráneas para asolar la superficie.

Escala de Poder: 5		Poder total: 500			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
30	30	35	45	25	55

Tesoro: 100
- Culto Dracodemoniaco 60
- Cubil con riquezas y despojos 40

Conocimientos: 85
- Conocimientos ontogénicos 45
- Sabiduría dracónida 30
- Teología 15

Poderes: 95
- Linfa disolvente 30
- Seducción 30
- Magia 35

Kusalius (Zacrumal)

Un emperador de los demonios. Su presencia misma es veneno radioactivo. Rige desde las sombras un vasto ejército de Zacrubos que cumplen sus deseos. Tiene un gran interés el mundo de la superficie, de los seres racionales y las naciones que ahí habitan, por lo que constantemente está recogiendo informes sobre lo que pasa en la superficie de Alora. Promueve activamente la tecnosofía como una filosofía de poder que supera a los dioses y los hace obsoletos.

Escala de Poder: 5		Poder total: 500			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
30	30	35	65	25	35
Tesoro: 100 • Ejército de Zakrubi 80 • Armas radioactivas 20 Conocimientos: 85 • Conocimientos ontogénicos 30 • Política 30 • Cultura general 25					
Poderes: 95 • Aura radioactiva mortal 50 • Transformación 30 • Transubstanciación 25					

Shatharis (Abysstan)

La entidad más poderosa del abismo subterráneo. Es la mezcla de las esencias abismales y titánicas. Resentida con los dioses por su exilio bajo tierra ha buscado durante mucho tiempo despertar al Durmiente para desatar la batalla final contra los dioses. Para ello busca rastrear las lineas ley que transportan la energía divina y transformarlas de tal manera que se precipiten los acontecimientos de la batalla final.

Escala de Poder: 6		Poder total: 560			
Mental		Físico		Espiritual	
Perc.	Ing.	Fort.	Per.	Vol.	Tal.
34	22	35	45	45	25
Tesoro: 102 • Red energética (líneas ley) 102 Conocimientos: 140 • Conocimientos ontogénicos 30 • Pasado, presente y futuro 30 • Magia telúrica 50 • Raciocinio alienígena 30					
Poderes: 114 • Pensamientos enloquecedores 50 • Transubstanciación 34 • Telepatía 30					

DE PROFUNDIS ABYSSI

Aclaración

De Profundis Abyssi es un bestiario mínimo de los entes que habitan las profundidades de Alora. Su objetivo es crear un concepto iconotextual (u Holotipo) de cada uno de los seres descritos que son personajes, pero también tipos genéricos que cualquier narrador puede integrar y utilizar en sus mundos imaginarios. Es por ello que en lugar de presentar una información detallada de los conocimientos, personalidad, poderes y objetivos de cada uno de los monstruos, se ha optado por presentar categorías generales que un narrador puede amoldar a sus propias tramas. Algunas de estas categorías merecen una aclaración:

- Conocimientos ontogénicos se refieren a los conocimientos que tendría un individuo particular en el transcurso de su vida y reflejarían sus peripecias, gustos e intenciones. Es un puntaje que se espera un narrador desarrolle con mayor cuidado para delinear a sus personajes, antagonistas y villanos.
- Transubstanciación se refiere la capacidad de transformar las esencias espirituales de los seres vivos en menor o mayor grado.
- Transmutación se refiere a la capacidad de transformar la esencia de objetos, cosas y entes inanimados.

El Editor

TIERRA DE QUIMERAS

Índice

Tractatus Technosophicus	1
Aethra Siderea	21
Museo Tecnosófico	39
Glosario	66
De Profundis Abyssi	73

Créditos

Tractatus Tecnosophicus de Spiritu, Aethra Siderea, Museo tecnosófico y in Abyssi Profunditates.

Idea original: Emiliano Ortega, basada en Alora, mundo fantástico colaborativo de Tierra de Quimeras.

La portada fue hecha utilizando inteligencia artificial en https://www.bing.com/images/create (Modificado)

Las imágenes de esta publicación han sido generadas a través de inteligencia artificial en:

https://clipdrop.co/stable-diffusion
https://app.leonardo.ai/
https://www.bing.com/images/create

Algunos textos han sido generados en ChatGPT a partir de instrucciones originales en:

https://chat.openai.com

Acceso el 02/08/2024

Créditos de imagen

Portada: https://www.bing.com/images/create (Modificado)
Página 1: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 2: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 3: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 4: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 5: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 6: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 7: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 8: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 9: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 10: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 11: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 12: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 13: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 14: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 15: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 16: Collage digital a partir de imágenes de https://clipdrop.co/stable-diffusion, https://app.leonardo.ai/, https://www.bing.com/images/create (Modificado)
Página 17: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 18: Collage digital a partir de imágenes de https://clipdrop.co/stable-diffusion, https://www.bing.com/images/create (Modificado)
Página 19: https://clipdrop.co/stable-diffusion (Modificado)
Página 21: https://www.bing.com/images/create
Páginas 22-29: https://www.bing.com/images/create
Página 30: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 31: https://www.bing.com/images/create
Páginas 32-37: https://clipdrop.co/stable-diffusion
Página 39: https://www.bing.com/images/create
Página 41: https://app.leonardo.ai/
Páginas 42-55: https://www.bing.com/images/create
Página 56: https://app.leonardo.ai/
Página 57: https://app.leonardo.ai/ (Modificado) , https://clipdrop.co/stable-diffusion
Páginas 58-64: https://www.bing.com/images/create
Página 65: https://www.bing.com/images/create, https://app.leonardo.ai/
Páginas 66-88: https://www.bing.com/images/create

Páginas de artista:

https://www.facebook.com/Gigaemiliano
https://www.instagram.com/emiliano.ortega.rousset/
https://www.emilianoortega.net/

El monograma ha sido hecho utilizando como base la fuente Absinthe Lyric, del dominio público, diseñada por Zephram. Creative Commons CC0 Public Domain Dedicationhttp://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/Five big quacking zephyrs jolt my wax bedAwwLdVlIXA=

Ciudad de México; 02/08/2024

Emiliano Ortega